Recensioni: Ninja Gaiden, Far Cry, Four Swords +, Champions of Norrath, Pandora Tomorrow, The Twin Snakes
Anteprime: Onimusha 3, Ratchet & Clank 3, Jak 3, Burnout 3, Mortal Kombat: Deception, Final Fantasy XI, STALKER
Speciali: Il Nuovo Colosso, Non solo Lara, Nelle Fauci del Leone, Solo su Autorizzazione **Retro**: La Storia di Tapper

PLAYSTATION 2 | XBOX | GAMECUBE | PC | GBA | MOBILE GAMING

Videogiochi

Il futuro del divertimento

Numero 007 ■ maggio/giugno 2004 ■ €6.00

PROSSIMA GENERAZIONE
Uno sguardo alle tecnologie del futuro prossimo

RESIDENT EVIL 4
Il survival horror cambia faccia

XNA
La fine della console war?

Tutti lo vogliono. Noi l'abbiamo giocato

HALF-LIFE 2
(un'esclusiva di Videogiochi)

Perche' accontentarsi di una sola, quando puoi averle tutte?

Supercar

4x4

Formula

Pick Up

Supertruck

Classiche

GT

V8

Formula Ford

Hotrod

Stock Car

DTM

Corse su Ghiaccio

Spider

Rally

TOCA RACE DRIVER 2
ULTIMATE RACING SIMULATOR

Con 15 tipologie di corse differenti troverai sicuramente l'auto adatta ad ogni tuo stato d'animo - dalle affascinanti vetture d'epoca agli aggressivi modelli da rally.
Fatti largo attraverso 31 campionati su 52 spettacolari percorsi.
Attenzione però, con una griglia di partenza di 21 auto in modalità offline e 12 in quella online, sia nella versione XBox che PC, potrai scoprire quanto ogni sfida "reale" possa diventare un fatto veramente personale.

XBOX PC DVD NVIDIA

XBOX LIVE ONLINE ENABLED

distribuito da HX HalifaX digital bros division

© 2004 The Codemasters Software Company Limited ("Codemasters"). All rights reserved. "Codemasters" ® and the Codemasters logo are registered trademarks owned by Codemasters. "Race Driver™ 2, "Ultimate Racing Simulator™ and "GENIUS AT PLAY™ are trademarks of Codemasters. All other copyrights or trademarks are the property of their respective owners and are being used by Codemasters under licence.

www.codemasters.com

Visto su GAME NETWORK SKY 816

editoriale

benvenuti nella rivista che non c'era

È con un sentimento di terrore ed esaltazione che **Videogiochi** si consegna nelle mani dei suoi lettori nell'edizione 007. Ma non perché tema infelici risultati all'edicola, né perché confidi nell'eccellenza dell'operato della sua redazione negli ultimi due mesi (e mezzo, ok).

Il contrasto emotivo nasce ad un passo dal nastro trasportatore del check-in che inghiottirà i suoi bagagli in partenza per Los Angeles. Da un lato confida in un E3 altisonante come pochi, dall'altro è consapevole di aver fatto altrettanto in passato (non lei, certo, ma chi la dirige) e di averne subito le conseguenze.

L'industria videoludica è ad un passo dalla svolta più significativa della sua storia. Quando la tecnologia hardware promette di essere così potente (ma davvero così potente) da abbattere anche l'ultimo dei recinti che trattengono la creatività degli sviluppatori (p. 084) e quella software ambisce a fare altrettanto (p. 004), non puoi fare a meno di credere che sì, questa sia la volta buona. Esaltazione.

Ciononostante qualcosa frena l'entusiasmo. La consapevolezza di aver ammirato il medesimo miraggio ad ogni avvicendamento generazione. E di averlo visto infrangersi, puntualmente, ineluttabilmente. Terrore.

E allora ti chiedi...

Ma cosa pretendi? Sei assolutamente certo di percorrere un circolo vizioso? Non hai percepito alcun barlume di creatività nell'ultimo quinquennio? Sei cieco? In effetti, ad un confronto 'scientifico' del passato col presente non si può fare a meno di registrare un enorme progresso. Non puoi sostenere che il *Prince of Persia* di oggi non offra nulla di nuovo rispetto al *Prince of Persia* del 1989 e dichiararti sano di mente. Eppure...

Eppure senti che manca qualcosa. L'ingenuità, forse. L'ignoranza, anche. La casuale scoperta di *Paradroid* attraverso il 'Robodroid' di un'audiocassetta 'Turbo 64' comprata in edicola. Aprire le pagine di una rivista, e leggere '98%' in calce alla recensione di un videogioco di cui non sapevi assolutamente nulla. Perché non *potevi* sapere assolutamente nulla. E allora sì che i videogiochi sembravano piovere dal cielo. Comete da una galassia lontana. Genuine sorprese. Sempre.

Ogni E3 non fa altro che infrangere questa magia. Vedi titoli che giocherai fra un mese, cinque mesi, un anno. E nel frattempo li assimili. Li fai tuoi. Su internet. Sulle riviste. E quando arrivano non resta che esprimere un giudizio. Come per la quattrostagioni ordinata in pizzeria. È forse la conoscenza che sta uccidendo *in noi* il videogioco? È forse **Videogiochi** stessa una delle cause di questo male?

Una cosa sola è certa: è tempo di preparare i bagagli. Ma prima scatta una partita a *Ninja Gaiden*.

Speciali

004

052 Half-Life 2
Videogiochi impugna nuovamente il piede di porco per una 'prova su strada' esclusiva dello sparatutto in prima persona più atteso dell'anno

070 Nelle fauci del leone
Visita a Guildford alla scoperta dei giochi in sviluppo negli studi della software house di Peter Molyneux

076 Il nuovo colosso
Sammy sta inesorabilmente acquisendo il controllo di Sega: cosa potrà cambiare per uno dei marchi storici dell'industria del videogioco?

084 La nuova generazione
Inizialmente concepite come giocattoli, le console della prossima generazione saranno tra i computer più complessi mai creati. Ecco cosa potrebbero offrire

096 Solo su autorizzazione
Il processo di approvazione del software da parte dei produttori di hardware ha una rilevanza fondamentale in ambito console. **Videogiochi** indaga sui pro e i contro di questo delicato aspetto dello sviluppo

Future Media Italy è parte di The Future Network plc.

The Future Network plc, fondata in UK nel 1985, realizza riviste specializzate dedicate a gruppi di persone che condividono una passione. L'obiettivo è quello di rispondere a tale passione fornendo prodotti di eccellente qualità, che siano piacevoli da leggere o visitare, informazioni sicure e attendibili e molteplici modi per risparmiare tempo e denaro. Dalle nostre redazioni operanti in quattro Paesi vengono pubblicate più di 80 riviste. La società dà in licenza 32 riviste per un totale di 60 edizioni locali in altre 23 nazioni.

The Future Network plc è quotata alla London Stock Exchange (FNET)

Roger Parry chairman
Greg Ingham chief executive
John Bowman finance director

Telefono +44 (0)1225 442244
www.thefuturenetwork.plc.uk

future games
Il meglio per i videogiocatori

Bath Londra **Milano** New York
Parigi San Francisco

Redazione
Andrea Minini Saldini direttore responsabile
Marcello Cangialosi deputy editor
Stefano Zurlini grafica e impaginazione

Hanno collaborato
Andrea Babich, Gianluca Belvisi, Vincenzo Beretta, Matteo Bittanti, Diego Cortese, Giuseppe De Riso, Bruno Fraschini, Alessandro Galli, Ugo Laviano, Roberto Magistretti, Max Marino, Goffredo Marocchi, Paolo Paglianti, Erik Pede, Mattia Ravanelli, Riccardo Rossi, Massimo Rovatti, Andrea Saletti, Primoz Skulj, Simone Soletta, Claudio Tradardi

Una copia: euro 6,00
Una copia arretrata: euro 10,00
Abbonamento: euro 48,00 (11 numeri)
Per abbonarsi inviare l'importo con assegno bancario, con carta di credito oppure versarlo sul c/c postale n°43950203 intestato a Future Media Italy Spa, via Asiago 45, 20128 Milano

Pubblicità
Future Media Italy SpA via Asiago 45, 20128 Milano
Telefono 02 2529161 r.a. **Fax** 02 25706378
Marco Bertolotti direttore vendite

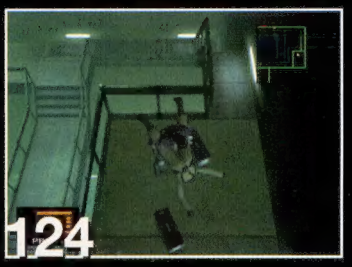
Traffico
Elena Consoli, Nicoletta Pappalettera
Email traffico@futuremediaitaly.it

Agenzie territoriali
NUEVACOM S.r.l.
via Domenico Sansotta, 97 - 00144 Roma
Tel. 06 52205210 - Fax 06 52277082
NEWMEDIA NETWORK S.r.l.
Centro Direzionale Isola F11 - 80143 Napoli
Tel. 081 7345479 - Fax 081 7345075

Editore
Future Media Italy SpA via Asiago 45, 20128 Milano
Telefono 02 2529161 r.a.
Fax 02 26005520
Email videogiochi@futuremediaitaly.it
Web www.gamesradar.it

Bernardo Notarangelo amministratore delegato
Andrea Minini Saldini publishing director
Clara Gazzola direzione amministrativa
Anna Tedone responsabile diffusione
Dino Bortolossi produzione
Stampa Mazzucchelli S.p.A. - Settimo Milanese (MI)
Distribuzione esclusiva Italia Parrini & C. SpA
Viale Forlanini, 23 - 20134 Milano
Via Vitorchiano n. 81 - 00189 Roma

Pubblicazione mensile registrata al tribunale di Milano il 17/03/03 al numero 193. Poste Italiane Spa - Spedizione in abbonamento postale - D.L. 353/2003 (conv. in L. 27/02/2004 n. 46) art. 1, comma 1, DCB Milano. Future Media Italy SpA è titolare esclusivo per l'Italia dei diritti (c) Future Publishing Limited. Tutti i diritti di riproduzione sono



sommario maggio giugno

il numero del posticipo

Rubriche

004 **Prima Pagina**
Reportage GDC, Microsoft annuncia l'XNA, Enada

012 **Mobile Gaming**
Il videogioco oltre le mura di casa

013 **Flash Gaming**
Crimson Room e *Yetisports*

014 **Outer Worlds**
Diventa Miyamoto con il Super Mario Editor

018 **Mattscape**
Per una critica dei videogiochi. Prima parte

019 **RedEye**
La zona viva

020 **Mr Byte**
Non c'è arte senza artisti

021 **The Neon Bible**
Errare è umano, ma ci salverà una patch

022 **Trigger Happy**
I 'critical games' di Rotterdam

023 **Missing in Action**
Questi pazzi, pazzi mondi bidimensionali

131 **Retrotest**
1992. *Night Trap* porta i film sulle console

132 **La storia di...**
Un coin-op leggendario: *Tapper*

136 **Chronicles**
Alla scoperta della storia di *Metal Gear*

138 **Gallery**
Espone Yoshitaka Amano

140 **Forum**
L'opinione dei lettori

144 **Sul prossimo numero**
Tutti a Los Angeles

Anteprime

026 ShellShock: Nam '67 (PS2, Xbox)
030 Mortal Kombat: Deception (PS2, Xbox)
032 Burnout 3 (PS2, Xbox)
034 Onimusha 3: Demon Siege (PS2)
036 Ratchet & Clank 3 (PS2)
038 Jak 3 (PS2)
040 Chronicles of Riddick (Xbox)
042 Red Dead Revolver (PS2, Xbox)
044 Thief: Deadly Shadows (PC, Xbox)
046 Star Wars Battlefront (PC, PS2, Xbox)
048 Final Fantasy XI (PC, PS2)
051 Forgotten Realms (PS2)
052 Half-Life 2 (PC)
058 Resident Evil 4 (GC)
064 STALKER Shadow of Chernobyl (PC)

Recensioni

104 Ninja Gaiden (Xbox)
108 Far Cry (PC)
112 Champions of Norrath (PS2)
114 Splinter Cell: Pandora Tomorrow (Xbox, PC)
116 The Legend of Zelda: Four Swords + (GC)
118 Breakdown (Xbox)
120 Ghost in the Shell: SAC (PS2)
122 Custom Robo (GC)
124 Metal Gear Solid: The Twin Snakes (GC)
126 Splinter Cell: Pandora Tomorrow (GBA)
127 Metroid: Zero Mission (GBA)
128 Rise to Honour (PS2)
129 Firefighter F.D. 18 (PS2)
130 MX Unleashed (PS2, Xbox)

riservati. Per i diritti di riproduzione, l'Editore si dichiara pienamente disponibile a regolare eventuali spettanze per quelle immagini di cui non sia stato possibile reperire la fonte.

Abbonamenti
Per informazioni tel. 02/26005517 - Fax 02/26005512
dal lunedì al venerdì
e-mail abbonamentivg@futuremediaitaly.it

Arretrati
Per informazioni tel. 02/26005517 - Fax 02/26005512
dal lunedì al venerdì - e-mail arretrativg@futuremediaitaly.it
Tempo massimo di evasione dell'ordine 90 giorni

ASSOCIATO A
A.N.E.S.
ASSOCIAZIONE NAZIONALE EDITORIA PERIODICA SPECIALIZZATA

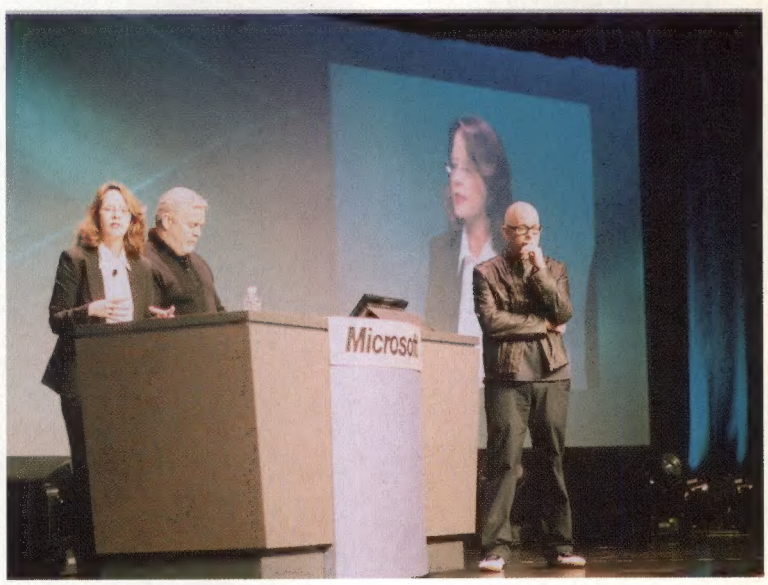
prima pagina

le novità più importanti dal mondo del divertimento elettronico

Una piattaforma per dominarle tutte

L'XNA ha le potenzialità di far vincere a Microsoft la prossima console war. O meglio, potrebbe renderla del tutto ridondante. Ma di cosa si tratta?

Dapprima era data per certa la presentazione di Xbox2 nel corso del Game Developers Conference 2004. Quindi hanno preso a circolare voci di parere opposto. Giunti a San Jose, la verità è parsa alquanto strana. Microsoft aveva ammassato in una stanza giornalisti e sviluppatori sconvolti dal jet-lag per presentare loro poco più che una idea: l'XNA. La 'X' deriva da Xbox e DirectX, la 'N' sta per next generation e la 'A' per architettura. Allora, di che si tratta? Dipende da chi è chiamato a rispondere. "È una piattaforma di sviluppo software per più formati che unirà i mondi di Xbox e Windows", dice **Peter Moore**, corporate VP di Microsoft. Il VP della divisione Xbox nonché capo architetto dell'XNA, **J Allard**, si esprime invece a metafore: per lui l'XNA è il cemento del game development, l'impianto idraulico del game design, la ferramenta della produzione videoludica. Non sorprende che la loro criptica presentazione abbia generato un muto responso.



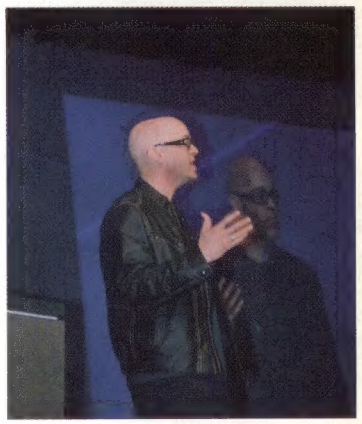
> "Il punto di queste demo non è la loro qualità tecnica, ma piuttosto dimostrare quanto sia rapido e flessibile il processo di sviluppo per via dell'XNA"

In breve, l'XNA è un'idea molto semplice. Microsoft intende standardizzare gli strumenti impiegati dagli sviluppatori: standardizzarli nell'ambito delle piattaforma Windows, Xbox e Windows Mobile, standardizzarli nell'ambito di questa generazione, di quello successiva e di quella successiva ancora. È una mossa ovvia. **Chris Donahue**, il capo evangelista tecnologico della divisione sviluppo giochi per Windows, spiega: "Dovevamo mettere un po' d'ordine in casa. Fino ad oggi funzionava così: andavo da uno sviluppatore, e il giorno dopo il team Xbox andava dallo stesso sviluppatore, il quale diceva: 'Sai, sono venute delle persone ieri, ed avevano gli stessi tool che facevano esattamente le stesse cose ma attraverso un'interfaccia differente. Cosicché i miei uomini devono perdere tempo ad imparare due cose diverse'. È un problema risolvere la cosa no?".

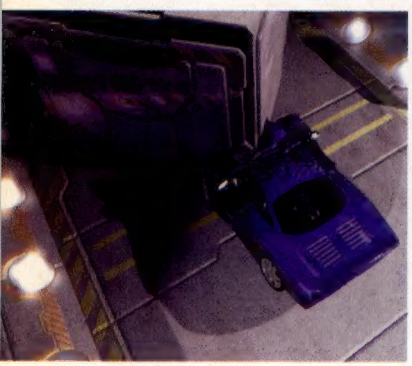
'Completo' è la parola d'ordine del progetto XNA. Sebbene Microsoft ne supervisionerà la struttura, l'idea è che sviluppatori e società di middleware richiedano e forniscano rispettivamente moduli da integrarvi. L'XNA sarà modulare: gli sviluppatori potranno prendere e mettere insieme gli elementi di cui anno bisogno (motori fisici e particellari, strumenti per la creazione del sonoro, sistemi di IA) ed eventualmente integrarli con altri più specifici sviluppati internamente. È questa caratteristica dell'XNA che dovrebbe scongiurare la produzione di giochi 'fotocopia', come spesso accade per i prodotti frutto del medesimo middleware.

Le demo

Allo scopo di spiegare un'idea così nebulosa, Microsoft ha presentato tre demo, da allora circolanti per la rete come 'filmati Xbox2'. Sebbene non sia una definizione del tutto inappropriata, è fondamentalmente fuorviante. Il punto di queste demo (fatte girare su PC Windows XP con chip Intel di fascia alta ed una misteriosa scheda grafica ATI di 'prossima generazione') non è la loro qualità tecnica, né proporre un assaggio del tipo di grafica che c'è da aspettarsi da Xbox2, ma piuttosto dimostrare quanto sia rapido e flessibile il processo di sviluppo per via dell'XNA. La demo 'Xenomorph', in particolare, è stata presentata come un attestato della facilità



J Allard è praticamente l'incarnazione delle aspirazioni Microsoft. Durante il GDC, è stato raggiunto sul palco da Chris Donahue, promotore della piattaforma Windows, e Laura Fryer, direttrice dell'advanced technology group della società



La demo più sorprendente era senz'altro quella del crash test, comandabile e visibile da varie angolazioni. La deformazione in tempo reale era al centro dell'attenzione, sebbene molti sviluppatori non potessero fare a meno di notare anche la lucentezza della carrozzeria

con cui disegnatori, animatori e tecnici del suono possono lavorare insieme in concerto, piuttosto che inanellare i rispettivi contributi sequenzialmente.

Se questo era l'obiettivo delle demo, allora hanno fallito clamorosamente. Inspiegabilmente, Microsoft non ha saputo fornire informazioni sui tempi di assemblaggio o sulla composizione dei team che le hanno realizzate. "È una domanda a cui è difficile rispondere", ha dichiarato Donahue. "Saranno stati un paio di mesi. Non ho una data precisa". Sebbene Microsoft sottolinei che l'XNA sia ancora ad uno stadio embrionale, non c'è modo di verificare il suo potenziale di velocizzare e semplificare il processo di sviluppo.

Ma perché è necessario quel potenziale? Secondo Allard non c'è dubbio che l'industria stia affrontando una crisi. Il problema di fondo è la crescita delle aspettative da parte dei consumatori insieme alla loro reticenza a pagare di più per soddisfarle. Allard ritiene che la domanda dei giocatori sarà infinitamente più 'esagerata' (scene di battaglia modello 'Il ritorno del re', modalità online, storie epiche, una continua fornitura di contenuti scaricabili) e che non solo gli sviluppatori faranno fatica a soddisfarla per i 59 euro richiesti, ma che presto scopriranno che è assolutamente impossibile. Ad aggravare il tutto esiste l'inconveniente legato all'impennata dei costi e alla caduta dei profitti che da sempre attenta alla salute dell'industria nella fase di transizione da una generazione alla successiva.

Il risultato di questi periodi di magra, sostiene Allard, è il calo della creatività. Egli stima che gli sviluppatori benedetti dall'opportunità di completare i loro progetti spendono l'80% del tempo a mettere insieme il gioco e solo il 20% ad essere creativi. Quelli che hanno minor fortuna cadono vittime di un borioso processo di preproduzione. Allard è visibilmente disgustato dal tempo richiesto per quest'ultima fase: "Di solito 18 mesi o un numero ugualmente ridicolo. E molto spesso i publisher cancellano un gioco per poi andare dai loro amministratori e dire 'Hey, ci ho fatto risparmiare due milioni di dollari', piuttosto che 'Hey, ho appena mandato in fumo tre milioni di dollari su un progetto cancellato, e ho lasciato che il prossimo *Grand Theft Auto* venisse abbandonato da uno sviluppatore di talento che è ora così deluso da aver deciso di abbandonare l'industria".

L'XNA rappresenta la soluzione a questi problemi? Per ora, no. È solo una potenziale risposta. "Proviamo a proiettarci nel futuro", suggerisce Allard, "ed immaginiamo un mondo in cui tutti i tool e i middleware si incastrino gli uni agli altri come mattoncini Lego. Immaginiamo che un produttore di tool dica: 'Puoi usare il mio tool gratuitamente durante la fase di preproduzione. Fino al momento in cui non ottieni il via libera per l'inizio dei lavori, puoi farci quello che vuoi a costo zero'. In questo modo la preproduzione sarebbe gratis e veloce. Provare prima di comprare. Non sarebbe fenomenale? Ora, magari non è esattamente quello che succederà con l'XNA, ma credo che quanto ho appena immaginato sia possibile".

I giochi

Quali tipi di giochi porterà l'XNA? Non saranno necessariamente migliori. Moore è felice di ammettere che l'XNA potrebbe dare origine sia a giochi migliori investendo la stessa quantità di danaro di oggi, che agli stessi giochi di oggi ma investendo meno. E sebbene Allard confidi ciecamente nel potenziale dell'XNA di liberare la creatività, ammette che la tecnologia non è l'unico ostacolo per l'evoluzione del medium. "Osservate cosa è accaduto a *Beyond Good & Evil* e *Prince of Persia*. Li adoro

e li ho completati entrambi, ma il loro successo non riflette la loro creatività. Esistono ancora problemi di natura esecutiva, di tempistica, di marketing, e non saremo in grado di porvi rimedio". Se questa dichiarazione non suona adeguatamente ambiziosa, aspettate di sentire il resto: "Mentre passeggiavo per il GDC, un sacco di sviluppatori mi hanno fermato per dirmi quanto amassero l'idea. 'Adoro l'XNA', dicono. 'Lo posso avere per PlayStation2?'. E io dico: 'Aspetta che Ken [Kutaragi] mi chiami'. Ritengo che gli standard siano un bene per l'industria, e credo che come produttori di piattaforme abbiamo la responsabilità di fare un passo avanti verso la risoluzione dei problemi. E se il problema sollevato più spesso dagli sviluppatori dovesse riguardare lo sviluppo per PlayStation, allora cercheremmo di risolverlo. Sarebbe un atteggiamento autolesionistico nell'ambito del modello economico attualmente in voga, ma noi lavoriamo con Dell, con Gateway e anche con Sony sul fronte PC, pertanto esiste una possibile soluzione. Ma deve essere Ken a chiamare".

È un concetto allarmante: il reparto software di Microsoft che fornisce l'ambiente di sviluppo per il suo più grande concorrente sul piano dell'hardware.

Le demo di XNA

Film Noir
Autore: Microsoft Advanced Technology Group
Questa demo di grande atmosfera e largamente monocromatica mostrava una donna misteriosa e seducente fumare, mordersi le labbra con malizia, tamburellare con le dita sul tavolo e infine spegnere la sigaretta nel posacenere. Tutt'altro che eccitante, ovviamente, da cui la parola 'ambience' nella descrizione prodotta da Microsoft.

Crash
Autore: Pseudo Interactive
Senz'altro la demo più impressionante del trio nonché la più vicina ad un effettivo scenario di gioco. La telecamera indugiava amabilmente sulla lucida carrozzeria di una macchina sportiva, prima di mostrare quest'ultima fiondarsi al di fuori di un futuristico garage per poi schiantarsi alla massima velocità contro un blocco di metallo in perfetto stile crash test. La fisica del moto e del danneggiamento era chiaramente disegnata per mostrare le potenzialità dei giochi di guida di prossima generazione.

Xenomorph
Autore: High Voltage
Un video che non ha certo fatto alcun favore all'XNA in termini di enfatizzazione delle possibilità di realizzare contenuti all'avanguardia. Si trattava di una raccolta di banali creature mutanti esposte sequenzialmente attraverso un effetto morphing. I pelosi dinosauri e i ragni giganti di High Voltage assomigliavano fin troppo a fantasmi della passata generazione videoludica.

Cos'è l'XNA?

È il tentativo di Microsoft di unificare il processo di sviluppo di videogiochi sulle piattaforme Xbox, Windows e Windows Mobile. Questo è quanto è stato annunciato:

Tool: Strumenti specifici per Xbox come PIX (analizzatore della pipeline per la grafica) e XACT (per la creazione dell'audio) e per PC come High Level Shading Language saranno resi disponibili attraverso l'XNA per tutte le piattaforme Microsoft.

Controller: Grazie all'implementazione di API standardizzate, l'XNA renderà possibile impiegare lo stesso controller indifferentemente su PC e Xbox. Aspettatevi di vedere il Controller S promosso come periferica standard per PC.

Live: L'intera sottostruttura del servizio Live (abbonamento, lista amici e sistema di sicurezza) verrà integrata nei giochi PC. Ciò renderà più facile per gli utenti Xbox e PC incontrarsi online per giocare gli uni contro gli altri. Ma non solo. Le differenti caratteristiche delle due piattaforme potrebbero dare vita a nuove dinamiche di collaborazione online. Pensate ad un gioco alla *Command & Conquer* online, in cui gli utenti PC impartiscono ordini alle truppe via mouse e tastiera, mentre quelli Xbox comandano le truppe stesse direttamente sul campo di battaglia in stile FPS.

Cosa non è

Finito: La caratteristica più importante. Quanto è stato annunciato fino ad ora è solo l'inizio. Microsoft è attualmente al lavoro con i maggiori sviluppatori di middleware come Havok e Criterion per aggiungere nuovi tool all'ambiente XNA.

Xbox2: Sebbene la prossima console Microsoft si baserà sull'XNA, quest'ultimo 'entrerà in funzione' già questa estate. Microsoft ritiene che l'impatto dell'XNA comincerà a farsi notare nei giochi commercializzati a partire dal prossimo Natale.

Perché vi deve interessare?

Microsoft confida nel fatto che l'XNA offrirà 'giochi più creativi'. Non è chiaro cosa significhi esattamente, ma nell'attesa che venga fatta chiarezza aspettatevi un maggior numero di giochi Xbox rispettare le deadline, più uscite contemporanee PC e Xbox, un'ampia ed impressionate line-up di lancio e molte più esclusive per Xbox2.

È questo un primo passo verso il dubbio traguardo del formato unico? "Potrebbe anche andare a finire così", concorda Allard. "Pensa ai lettori DVD. Puoi scegliere fra 150 modelli differenti ma tutti fanno girare gli stessi film. Come ci riescono? Software. È questa la strada che seguirà anche il mercato console? È una possibilità. Penso inoltre che vedremo una serie di varianti dei medesimi apparecchi fra cui scegliere, un po' come PS2 e PSX".

Il box

A proposito di scelte hardware, è giunto il momento di indagare la questione Xbox2. Come rientra nel progetto XNA? La risposta di Allard è alquanto semplice: "L'ultima volta, quello che abbiamo fatto è stato creare un 'box' per le DirectX (è da lì che viene il nome Xbox). Abbiamo costruito una manifestazione hardware delle API DirectX. La prossima volta che realizzeremo dell'hardware sarà un 'box' per l'XNA, e così più ricco diventa l'XNA, più ricco diventa quel 'box'".

Ciononostante, l'enfasi di Microsoft sul software unita alla sua reticenza a confermare qualsiasi dettaglio in merito a Xbox2, lascia intendere che qualsiasi cosa abbia da mostrare non sia particolarmente impressionante. Dopo aver pagato a caro prezzo la superiorità tecnologica di Xbox rispetto ai sistemi rivali, è forse azzardato ipotizzare che Xbox2 non godrà del medesimo vantaggio?

"È un'ottima domanda", dice Allard ridendo, "ma non ho intenzione di rispondere. Non parlerò dei nostri piani per la prossima generazione. Stanno succedendo un po' di cose. La tecnologia sta diventando abbastanza buona ma si sta anche abbassando il livello di convenienza nell'avere una grafica migliore rispetto a quanto mostrato al GDC su una console che puoi comprare da Dixons [catena di negozi inglese]. Perché spendere denaro in quel senso quando il consumatore non può neanche notare la differenza e i creativi non sanno come sfruttarla al massimo?". Può questa linea di pensiero significare che Xbox2 sarà come un asciutto cavallo da corsa rispetto al presunto cavallo da tiro votato alla convergenza di Sony? Non necessariamente. Allard spiega: "Parleremo al consumatore e gli diremo: 'Stai destinando sempre più tempo libero ad internet piuttosto che alla televisione. Dicci perché. Ti piace la messaggeria istantanea? Be', abbiamo il software necessario e se lo vuoi nel tuo soggiorno allora provvederemo'".

Un'altra conseguenza dell'XNA in relazione ad Xbox2 è una maggiore integrazione con il suo fratello PC. Con Xbox, Microsoft era determinata a rimuovere ogni traccia della discendenza di Xbox dal PC. Quindi niente mouse, indipendentemente da quanto i giocatori di *Halo* abbiano pianto per averlo. E niente tastiera per *Phantasy Star Online*: accontentatevi della voce robotica. Ma adesso che ha guadagnato una certa credibilità come produttore di console, Microsoft è disposta a rischiare di riportare il PC sulla scena. Con l'XNA è inevitabile che gli utenti Xbox2 giocheranno agli stessi giochi degli utenti PC, allo stesso tempo, con lo stesso controller e nelle stesse arene online. "Non si potrà farlo per tutti i generi", avverte Moore, "ma credo che un numero sempre crescente di giochi vedrà l'unione di utenti Xbox e PC. Abbatteremo tutte le barriere".

Ed è così che, pur senza mostrare Xbox2, l'XNA ha permesso di avere un'idea di cosa aspettarsi dalla prossima console Microsoft. Arriverà per prima sul mercato, sarà tecnologicamente analoga ai suoi concorrenti, perseguirà una politica di giochi esclusivi (ammesso che

L'ex-Sega Peter Moore (destra) si è unito a J Allard per spiegare come Microsoft intenda soddisfare le richieste del suo pubblico. "Stiamo abbattendo le barriere"

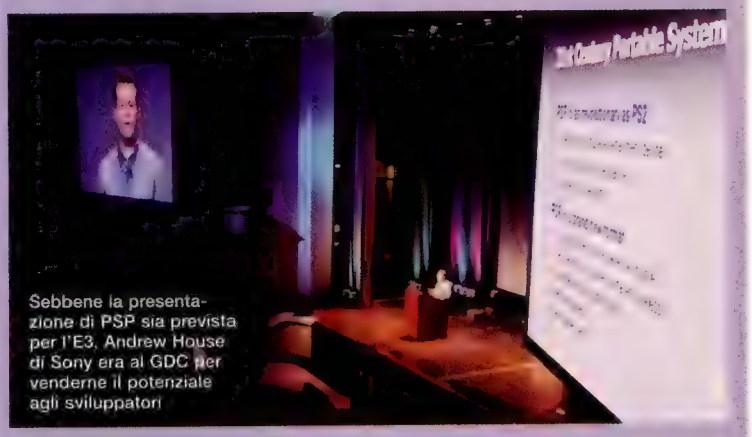
Il pubblico di Microsoft al Game Developers Conference 2004 non era sempre rapito, ma anche il più pessimista ha riconosciuto il potenziale dell'XNA

per allora Kutaragi non abbia avuto un improbabile ripensamento e telefonato ad Allard), sarà aggressiva online, avrà una ricca line-up di lancio ed incoraggerà l'uso di periferiche, add-on e applicazioni multimediali. E i giochi? Malgrado la risolutezza di Allard, non c'è ancora motivo di aspettarsi qualcosa di terribilmente creativo. Da buon ex presidente e COO di Sega of America, difficilmente Moore incoraggerà la medesima creatività anti-commerciale che ha dato il ben servito a Dreamcast.

Fra tutti gli sviluppatori interpellati, nessuno si è ovviamente lamentato della prospettiva di realizzare giochi in un ambiente offerente maggiore flessibilità e stabilità. Il piano dell'XNA, vale a dire cacciare Sony dal mercato facendo orbitare quest'ultimo attorno agli sviluppatori piuttosto che ai consumatori, potrebbe permettere a Microsoft non solo di vincere il prossimo round della console war, ma di porvi fine per sempre.

Il fatto che tutte le console di prossima generazione opereranno sulla base di analoghe tecnologie dimostra come la guerra a colpi di specifiche tecniche sia ormai fondamentalmente finita. L'XNA dovrebbe inoltre agevolare una morbida transizione da un set hardware al successivo. Sony ha guidato la rivoluzione 3D ed ora Microsoft ha la possibilità di guidare l'evoluzione del videogioco. Non è assolutamente scontato, ovvio. Innanzitutto, per far sì che il piano XNA funzioni, Microsoft dovrà fare in modo che tutta la comunità cooperi sotto i suoi spesso poco popolari auspici. L'ambiente dell'XNA dovrà essere robusto e flessibile: un salvagente per gli sviluppatori, non un macigno. E sebbene sia facile oltre che corretto affermare che la battaglia per il primato in termini di performance stia diventando irrilevante, non v'è nulla che impedisca alle case produttrici di basare le loro campagne di marketing su simili argomentazioni. È chiaro che se Microsoft riuscirà a giungere sul mercato per prima, Sony avrà trovato un pretesto per affermare che PlayStation3 è la console più potente di sempre. Per quanto riguarda l'XNA, ad Allard farebbe piacere che non l'aveste mai sentito nominare: "Questo annuncio non era destinato ai giocatori, e neanche alla stampa. Era indirizzato agli sviluppatori. Il cliente, il giocatore, non dovrebbe nemmeno sapere dell'esistenza dell'XNA. L'unica cosa che dovrebbe vedere sono i giochi".

In attesa di PSP

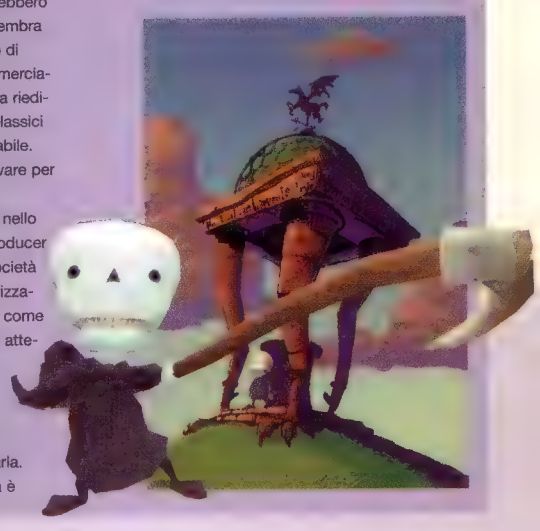


Sebbene la presentazione di PSP sia prevista per l'E3, Andrew House di Sony era al GDC per venderne il potenziale agli sviluppatori

Non è strato mostrato alcun hardware, ma il GDC2004 ha visto Sony preparare il terreno in vista della presentazione di PSP all'E3. Il VP esecutivo di SCEA Andrew House ha approfittato del suo intervento per rivelare alcuni aspetti dei piani di Sony. Secondo House, PSP ha le potenzialità di vendere più velocemente di PS2. Ben 89 software house sarebbero al lavoro su progetti per PSP, di cui 23 americane, 24 giapponesi, 8 coreane e addirittura 34 europee. Oltre a citare il supporto di etichette di grande importanza come Electronic Arts, THQ e Activision, nonché di team di sviluppo prestigiosi come Factor 5 (i creatori di *Star Wars Rogue Squadron* per GameCube, recentemente oggetto di accese discussioni in seno alla comunità videoludica a seguito dell'annuncio dell'abbandono della piattaforma Nintendo), House ha sottolineato l'ovvio coinvolgimento della forza creativa interna a Sony stessa. Fonti vicine alla società confidano che sarebbero almeno cinque i giochi PSP in sviluppo presso gli studi di SCEE, molti dei quali porterebbero nomi decisamente 'sorprendenti'. Sembra inoltre che esistano buone speranze di vedere giochi PS2 di prossima commercializzazione seguiti a breve distanza da riedizioni per PSP, insieme al ritorno di classici del periodo a 32bit in versione tascabile.

La prima demo pubblica di software per PSP è stata offerta da Backbone Entertainment, softco specializzata nello sviluppo di giochi per portatili. Il producer **Chris Charla** ha spiegato che la società (fino ad oggi dedicata alla 'miniaturizzazione' di proprietà intellettuali altrui come *Spyro the Dragon* e *Rayman*) era in attesa di PSP per lanciare il suo primo franchise originale, nello specifico, un gioco intitolato *Death Jr.* "Poligono per poligono, PSP è migliore di PS2", ha dichiarato Charla. "È un sistema davvero potente, ma è facile da programmare come GameCube". Recentemente graziato da un provvidenziale innalzamento della RAM complessiva a 30MB, PSP dispone del supporto in hardware di una serie di tecniche quali skinning, spline patching e illuminazione che permetterebbero agli sviluppatori di ottenere risultati grafici notevoli col minimo sforzo. "PSP è l'ideale in termini di costi di sviluppo", sostiene Charla. I team di Backbone impegnati su PSP sono composti da 4 programmatori e un massimo di 10 artisti. Una 'squadra' decisamente economica.

Per quanto riguarda la semplicità del porting di codice PS2 su PSP, Charla ha dichiarato che quello di *Death Jr* (il cui sviluppo ha di fatto avuto inizio su PS2) non ha richiesto più di quattro settimane. Ciononostante, venire a capo di problemi legati alla diversa configurazione del controller o alla dimensione e al formato dello schermo, richiede più tempo, senza contare l'inclusione di caratteristiche come il multiplayer.



ENADA 2004

Maurizio Miccoli sfida ghiaccio e bufere di neve per svelare ai lettori di Videogiochi il futuro del mondo delle sale giochi

Di fatto l'industria dei coin-op non sta morendo. Sta solo cambiando faccia: i videogiochi classici si integrano a complessi concepiti per l'intrattenimento di tutta la famiglia

Un tempo recarsi all'ENADA costituiva un'occasione gioiosa per scoprire quali novità avrebbero prosciugato il portafoglio degli appassionati nelle sale giochi disseminate per il Bel Paese nei mesi successivi. Al giorno d'oggi, purtroppo, l'interrogativo è un altro: è possibile trovare ancora qualche sala dove divertirsi? L'edizione primaverile (ma solo nel nome, dato che aver anticipato per la prima volta lo svolgimento della fiera all'ultima settimana di febbraio non si è rivelata una scelta fortunata, almeno dal punto di vista meteorologico...) dell'Esposizione Nazionale degli Apparecchi da Divertimento Automatici (ENADA, per l'appunto) ha cercato di dare risposta a quest'interrogativo, dimostrando la vitalità e la voglia di evoluzione del settore con una serie di iniziative, ben sostenute dall'intraprendente organizzazione della Fiera di Rimini.

Va vista in quest'ottica innanzitutto l'unione con la fiera biennale dedicata alle attrazioni da luna park, il Park Show, che ha permesso un allargamento della visuale sul panorama del divertimento: non per niente si è svolto anche un convegno dedicato ai FEC. Cosa sono i FEC? L'acronimo sta per Family Entertainment Centers e indica una nuova realtà, ormai consolidata all'estero, che sta prendendo rapidamente piede anche in Italia: le sale 'polivalenti'. In breve, sarà sempre meno probabile trovare una sala giochi tradizionale, al cui interno siano presenti solo videogiochi. Il trend impone ormai l'offerta di un prodotto per tutta la famiglia, perché l'esigenza del pubblico è sempre più quella di frequentare ambienti in grado di offrire divertimento, e non solo, per tutti, dai bimbi sino ai loro genitori. Quindi si parte dalle attrazioni di piccole dimensioni, i cosiddetti 'kiddie-rides' (avete presente la mini-macchinina con tanto di cantilena ossessiva in cui infila una manciata di monetine il comico Mr. Bean per andare a farsi i fattacci suoi?), fino ad arrivare alle arene per i laser-tag, i poligoni di tiro e addirittura le piste per go-kart. Il tutto sempre più spesso accoppiato ai cinema multisala o inserito in ampi complessi commerciali.

Impossibile non unirsi alla preghiera di Zaccaria, uno dei 'boss' di Tecnoplay, distributore di Sega: speriamo che sia la volta buona e il mondo dei coin-op risorga!

Dopo l'epidemia di Magic ora si sta diffondendo anche la febbre delle figurine di *Football Champion* (Sega): gli scambi imperversano con avida frenesia alle spalle dei giocatori...

> "In mostra tutti i prodotti della nuova piattaforma Atomiswave, che mira a porsi come vera alternativa al sistema Naomi di Sega"

Ovviamente non possono mancare né i flipper (e infatti **Videogiochi** ha avuto l'opportunità di visitare una mostra sui modelli dedicati al mercato italiano degli anni '60-'70 organizzata dall'Ente Fiera in collaborazione con Tilt!, il sito di Federico Croci, che per l'occasione presentava anche un libro dedicato all'argomento), né i gloriosi e immortali calciobalilla.

E Sega Rally 3?

Per quanto riguarda i coin-op, fortunatamente è stato possibile notare un'inversione di tendenza, piuttosto blanda a dire il vero, rispetto alla scarsa offerta di novità vista all'ENADA romana dello scorso ottobre. Dopo una prima e veloce panoramica in compagnia di Miriana Trevisan, ennesima madrina 'di fama' ad inaugurare la manifestazione, inevitabile cominciare il tour esplorando lo stand Tecnoplay, importatore di giochi Sega, come al solito posizionato in maniera strategica. Il 'game of the day' è ovviamente *Out Run 2*, presentato nella sua versione definitiva (a Roma era presente il prototipo, con sole 6 delle 8 macchine finali), e di cui si è finalmente appreso il motivo della sua distribuzione 'rallentata': il gioco ha avuto un numero inaspettato di prenotazioni in tutta Europa, anche grazie alla decisione di Sega di ritoccare verso il basso il suo prezzo di vendita. Stessa sorte è toccata anche ad *Initial D 2*, titolo he comincia a riscuotere un discreto successo nonostante sia basato su un cartoon giapponese non ancora diffuso in Italia. Altro gioco che comincia ad avere una certa diffusione, a dispetto del suo costo impegnativo, è *Football Champion*, già presente in una dozzina di sale, da Torino a Napoli. **Videogiochi** ha potuto vedere con i propri occhi ragazzi con raccoglitori pieni di carte (realizzate in collaborazione con la mitica Panini) da scambiare come ai bei (?) tempi di Magic. L'unica novità assoluta dello stand, proveniente direttamente dall'ATEI di Londra di fine gennaio, era *Ollie King*, una simulazione di skateboard dedicata a coloro a cui piace fare anche un po' di ginnastica in sala giochi. Per i più

La divisione europea di Sammy ha presentato Atomiswave in grande stile, con una vasta gamma di giochi, a cominciare da *Ranger Mission* fino a *Chase 1929*. La tecnologia, però, appare datata

salottieri, invece, era disponibile l'inevitabile flipper dedicato a 'Il Signore degli Anelli', poco sorpendentemente la macchina più esposta in tutta la fiera.

Un altro consistente gruppo di giochi aspettava i visitatori allo stand di Sammy Europe: in mostra tutti i prodotti della nuova piattaforma Atomiswave, che mira a porsi come vera alternativa al sistema Naomi di Sega. Obiettivo un po' pretenzioso per quanto riguarda i giochi di guida, settore in cui Sega è indiscutibilmente leader ormai da anni, ma realizzabile invece per quanto riguarda i beat'em up. Tra le novità spiccavano due giochi, *The Rumble Fish* e *Guilty Gear Isuka*, che dovrebbero fare la felicità dei patiti del genere, mentre si resta ancora in attesa del primo frutto dell'accordo con SNK Playmore, l'ultima versione della saga di *The King of Fighters*, la cui presentazione è prevista per la prossima estate. Completano il lotto delle new entry *Ranger Mission*, classico shooter in prima persona dotato di un buon ritmo di gioco, e *Chase 1929*, variante dei giochi di guida 'in combo', ambientato in una cruenta Chicago degli anni ruggenti: simpatico (ricorda vagamente *Thrill Drive 2* di Konami), e se offerto ad un prezzo interessante potrebbe trovare ugualmente una nicchia di mercato all'ombra di *Out Run 2*. Due temerari presentavano versioni più o meno definitive di prototipi intravisti a Roma, nella fattispecie i francesi di Avranches Automatic con *Valve R Limit*, che punta molto sulla parte di contorno delle sfide automobilistiche (leggi signorine in abiti succinti) e i coreani di Uniana (gli stessi di *Frenzy Express*, il monopattino) con *S.A.P.T.* (*Special Automobile Police Team*), che ambiscono a creare un "nuovo stile nell'action racing game". Tradotto questo significa più o meno: "diamo una lezione a quella banda di smidollati motociclisti". Probabilmente risulterà più accattivante *P's Attack*, fumettoso clone di *Point Blank* (Namco) che rimanda ai personaggi di 'Mars Attacks!'.

Dopo aver oltrepassato un paio di giochi indirizzati unicamente ai nostalgici (*Dragon's Lair 20th Anniversary Edition* e *Space Invaders Silver Anniversary Edition*), si giungeva nel paradiso dei melomani: nello stesso stand era difatti possibile trovare ben sette videogiochi musicali, per tutti i gusti, dalla chitarra alla batteria, dalla tastiera al mambo, senza dimenticare ovviamente l'ennesima versione di *Dance Dance Revolution*. Il tutto grazie ad un manipolo di intraprendenti importatori che si sono procurati il materiale direttamente da Corea e Giappone.

Per finire, immancabile la visita a due stand classici, quelli di Dalla Pria e Elmac. Nel primo si poteva provare l'ennesima versione del gioco di ballo di Andamiro (*Pump It Up*), nonché un gun shooting game con alcune opzioni 'magiche' (*X-Monster*), ma il piatto forte era costituito indubbiamente da una nutrita schiera di 'redemption' (ovvero le macchinette in cui bisogna compiere le azioni più impensabili per vincere premi simpatici, ma nel contempo inutili, tipo pupazzoni di peluche), che raggiungevano l'apoteosi nel secondo stand summenzionato, con una delirante caccia alle ochette.

Vale inoltre la pena di sottolineare il progresso fatto dai videogiochi con touchscreen, spesso sottovalutati dagli utenti veterani, ma che hanno indubbiamente contribuito a tenere a galla il settore finora: da segnalare sia *Photo Play* di Fun World (che ha presentato un nuovo 'motore' basato su un processore da 2GHz) che la serie *Virtual Pinball di Tab*, che comincia a sfruttare il suo avveniristico monitor al plasma per giochi più complessi, con tanto di trackball.

Concludendo, una speranza da vecchi nostalgici: quella che i nostri beneamati videogiochi continuino a chiamarsi semplicemente 'coin-op' e non si trasformino mai, se non formalmente, in "macchine comma 7c", come vorrebbe l'ultima legge che regolamenta il settore...

(a sinistra) Febbre da revival. Venticinque anni e non sentirli... ma siamo proprio sicuri? (a destra in alto) *Out Run 2* è senza dubbio il coin-op del momento. (a destra in basso) Il mitico Federico 'Wiz' Croci, accanto ad uno dei suoi pezzi pregiati, esposti alla mostra dei flipper

mobile gaming

Air Adrenaline

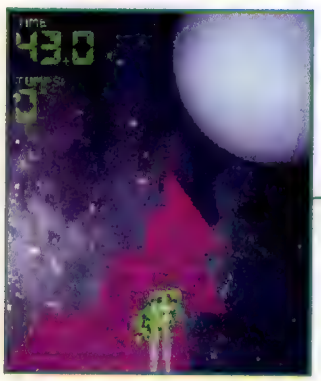
Sembra proprio che lo sparatutto 2D abbia trovato su cellulare la sua seconda casa. Ogni variazione sul tema sperimentata negli anno d'oro dello shoot'em up è stata ormai riscritta e adattata in Java, come dimostra il qui recensito *Air Adrenaline*.

Il gioco mette ai comandi di un poderoso F-18 Hornet, e rimanda nella struttura a titoli come *Wings of Fury* di Broderbund o *Fort Apocalypse*, l'indimenticato classico per C64 di Synapse Software. *Air Adrenaline* può essere definito come una piacevole variante dalle sfumature 'strategiche' del tradizionale sparatutto 2D. Un briefing iniziale anticipa i contenuti di ogni livello illustrando i bersagli da abbattere. Solcando i cieli che sovrastano due isole teatro del gioco, verrà chiesto di portare a termine una serie di missioni in balia degli avversari aerei o terrestri che ne ostacoleranno la riuscita.

Carburante e munizioni non sono illimitati, e una barra di energia nella parte bassa dello schermo segnala lo stato di 'salute' del proprio velivolo. Quando uno di questi tre fattori scende sotto il livello di guardia, è opportuno tornare alla base per ripristinarli. Delicatissima la fase di atterraggio, non solo perché sono raccomandate mille cautele onde evitare di schiantarsi sulla pista, ma anche per via dell'incombenza dei raid messi in atto da nemici itineranti, avidi approfittatori del particolare momento di vulnerabilità.

Sfortunatamente, altrettanto avida di particolari è la realizzazione grafica, passabile soltanto per i delicati accostamenti cromatici. Ciononostante, quello di Elkware è un riuscito tuffo nel passato che tanto i giocatori della vecchia guardia quanto le nuove leve non dovrebbero lasciarsi sfuggire.

Sviluppatore
Elkware
Indirizzo Web
www.elkware.com
Telefoni Compatibili
Nokia: Serie 30, 40, 60
Sharp: GX10(i), GX20(i), GX30
Siemens: S55, S56, S57, SL55, SL56
Multiplayer
No



Grid Racer 3D

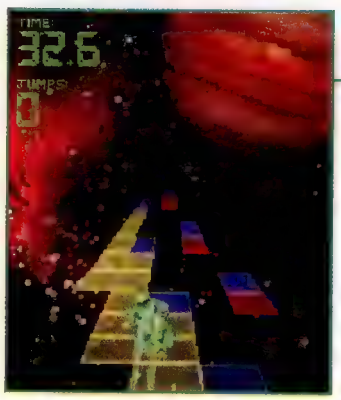
Finalmente è arrivato l'*F-Zero* per cellulare. O quasi. *Grid Racer 3D* è un gioco di guida che vede sfrecciare a bordo di una motocicletta su percorsi rettilinei composti da una serie di tasselli. Velocità è la parola d'ordine, e lo strettissimo tempo limite imposto si rivela prezioso alleato della lacunosa conformazione delle piste. Pressati dall'incedere dei pochi secondi a disposizione e afflitti dalla latitanza di un sistema frenante sul mezzo, non è difficile precipitare in uno degli innumerevoli vuoti che squarciano la superficie dei tracciati. Fortunatamente vengono in soccorso particolari tratti di pista (identificabili dal colore dei tasselli che li compongono) in grado di alterare la condotta del mezzo, provocandone ora la sospensione a mezz'aria, ora il rallentamento (ma occhio a non abusarne).

La rappresentazione a caselle rende ogni percorso più simile a una griglia che a una pista, ma è proprio grazie al particolare espediente grafico utilizzato che vengono raggiunte velocità esaltanti, come forse non si sono mai viste su un telefonino.

GR3D è un'esperienza elettrizzante incentrata sul 'trial and error'. Prima di imparare ciascuna delle 18 piste del gioco (ripartite in 6 ambientazioni) è necessario insistere con decine di tentativi a scopo familiarizzante.

La sfida contro il tempo è sfortunatamente l'unica modalità prevista dal gioco, del tutto privo di gare contro altri antagonisti motorizzati. In compenso, la visuale si adatta splendidamente alle dimensioni verticali di molti telefoni avanzati, in particolare sugli smart phone di Nokia o sullo Sharp GX10.

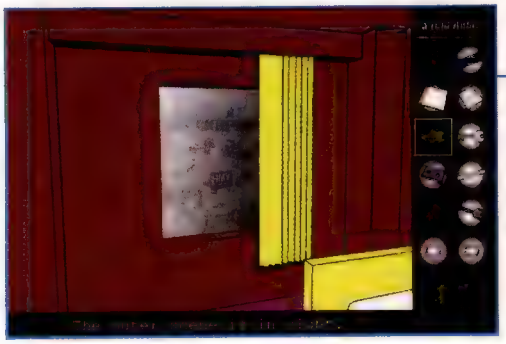
In breve, *Grid Racer 3D* si fonda su un'idea semplice, ma capace di inchiodare per ore al display. Una minaccia per la durata delle batterie.



Sviluppatore
Gyrox
Indirizzo Web
www.gyrox.co.uk
Telefoni Compatibili
Nokia: Serie 30, 40, 60
Sharp: GX10(i)
Multiplayer
No

flash gaming

Crimson Room



A tutti (o quasi) è capitato di prendersi una sbronza colossale e svegliarsi spaesati in una stanza d'albergo. A nessuno (o quasi) è però capitato di non poter uscire da tale stanza. Partendo da queste claustrofobiche premesse, *Crimson Room* si presenta come una mini-avventura grafica in soggettiva.

Rinchiuso nell'ambiente che presta il nome al titolo, il giocatore è tenuto a cliccare su ogni oggetto interagibile per riuscire nella sua fuga. Il tutto riprendendo dinamiche care agli avventurieri di lunga data, presentando enigmi basati sull'interazione tra i vari oggetti trovati. L'esperienza, però, a tratti si rivela frustrante, perché il modo per arrivare alla soluzione, talvolta, anziché causale, appare casuale.

Avventura 'punta-e-clicca-dappertutto' piuttosto che 'punta-e-clicca', *Crimson Room* ha il pregio di restituire un'atmosfera peculiare. I colori caldi ed intensi, i contorni netti, i pochi ed efficaci effetti sonori, così come i disorientanti movimenti di camera, contribuiscono ad aumentare il senso di ansia e spaesamento del giocatore.

In *CR* l'ambientazione è assolutamente 'normale', ma fin dalle premesse si riesce a capire che tale normalità presenta qualcosa di vagamente bacato, inquietante. Senza sfociare minimamente nell'horror (sebbene numerose siano le analogie con le premesse di *Silent Hill 4*), a livello embrionale si accarezzano atmosfere vicine a David Lynch (su tutto, la scatola).

Unità di tempo e di spazio contribuiscono sì ad aumentare l'atmosfera del gioco, ma anche alla brevità dello stesso: nonostante una struttura talvolta frustrante, spiace che tutto finisca così in fretta, e appare normale porsi in attesa di next room…

Sviluppatore
Toshimitsu Takagi (www.datacraft.co.jp/takagism/index.html)
Indirizzo Web
www.datacraft.co.jp/takagism/index_e.html
Multiplayer
No

Yetisports

Come può essere divertente un gioco il cui sistema di controllo si limita ad un solo click del mouse? Vantando 160 milioni di contatti in poco più di un mese, *Yetisports* appare come la conferma che lo zero ludico esiste.

Stanco di vivere nascosto e solingo in Himalaya, lo Yeti decise di rendere onore al motto della sua stirpe: 'Difendere e proteggere i ghiacci e ciò che sopra vi abita'. Così, venuto a conoscenza della presenza di abbondante materia prima in Antartide, si recò in Patagonia determinato a fornire il suo aiuto alla fauna locale. Incontrata la nobile specie dei pinguini, fieri nell'aspetto ma goffi nel portamento, decise di aiutarli nell'impresa del volo, in modo da permetter loro di meritarsi anche con i fatti l'appellativo di 'volatili'.

In *Yetisports1*, il peloso protagonista deve impattare con una mazza i suoi piccoli amici in modo da spedirli il più lontano possibile, in una sorta di esilarante ibrido tra il baseball e il lancio del peso.

La dinamica di *Yetisports2* è leggermente più complessa: i pinguini si buttano in acqua, un'orca li rimpalla sulla sua coda proiettandoli in aria e.. BAM! Lo Yeti deve colpirli con una palla di neve in modo da infilzarli contro un bersaglio.

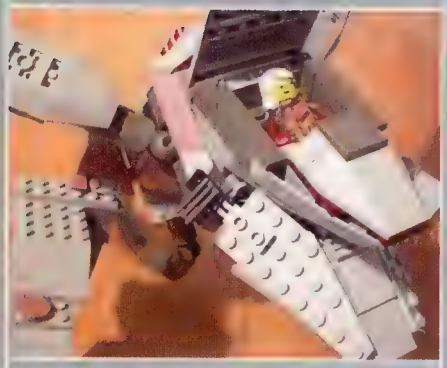
Vantando una rappresentazione grafica di primissimo livello ed un senso dell'umorismo che traspare in ogni particolare (imperdibile l'iscrizione sulla roccia nel primo episodio, così come l'opzione 'Bboss' nel secondo), la serie *Yetisports* (per ora esistono solo due discipline, ma l'intenzione di Hilgert è quella di creare un vero e proprio Decathlon) si offre come sublime passatempo, ideale per micro-pillole di divertimento tra un fax e l'altro in ufficio.

Sviluppatore
Chris Hilgert/Edelweiss medienwerkstatt (www.e-medien.com)
Indirizzo Web
yeti.e-medien.com/playonline.html
Multiplayer
No

OUTER WORLDS

REPORTAGE

01



02

01 Lego figures

Stati Uniti: Justin 'Saber-Scorpion' Stebbins ha 17 anni, vive in Virginia e ama tanto i videogiochi quanto i Lego. Ma a differenza di molti praticanti di entrambe le attività ricreative, Justin è riuscito a coniugarle in maniera sorprendentemente efficace. Il suo sito web, www.saber-scorpion.com, contiene diverse pagine dedicate a sculture in Lego ispirate ad *Halo* e *Metal Gear Solid*. Dal più piccolo dei grunt fino all'incrociatore spaziale (brutalmente miniaturizzato) Pillar Of Autumn, passando per un carro armato Scorpion quasi completamente funzionante, le 'opere' di Justin non fanno fatica a suscitare l'ammirazione da parte di tutti i fan dei mitici mattoncini. E lo stesso vale per i lavori ispirati a *Metal Gear Solid*, il cui riconoscimento si estende a livello mondiale: quando il direttore della serie, Hideo Kojima, ha visto i progetti di Justin, gli ha reso omaggio spedendogli del materiale promozionale autografato relativo a *Twin Snakes*. Ma non era Kojima quello che pianificava i livelli di *MGS* usando i Lego? O erano i Patriots?

02 Gira la ruota

Giappone: Coloro che temevano la fine dell'era dei cabinati folli evidentemente non hanno tenuto in considerazione Hitmaker, il cui ultimo coin-op spinge verso nuove frontiere l'arte di abusare della plastica. *The Quiz Show* simula l'esperienza di partecipare ad un quiz televisivo, e si presenta come un 'palcoscenico' stilisticamente appropriato, grande quanto basta per indovinare lo spreco di risorse di cui è il risultato. Dalle rispettive postazioni di colore rosso, giallo, azzurro o verde, i giocatori osservano la ruota (della fortuna, si presume) mentre compie i suoi ipnotici volteggi e rispondono a domande a tema in accordo con la zona della ruota indicata al termine della rotazione. Il resto viene da sé. Il futuro dell'intrattenimento da bar? La fine dei videopoker? Naaa, è solo roba da Outer Worlds.

cut & paste

"Provo una vergogna tremenda di fronte a questa recensione, come se avessi colto un uomo a masturbarsi, e per giunta questo avesse voluto farsi vedere da me."

Commento di 'Imbarazzato' ad una recensione di *Forbidden Siren* pubblicata su un sito italiano

"Questa sorta di 'intreccio' o sequenza di eventi, non è necessariamente una positività: a mio avviso è preferibile iniziare con una struttura della trama, elaborata mentalmente, che consisterà in un elenco dei successivi sviluppi indicati secondo la sequenza cronologica del loro verificarsi."

Estratto della recensione di *Forbidden Siren* a cui fa riferimento il commento di 'Imbarazzato'

"Gli eventi di *Half Life 2* occorrono subito dopo quelli di half-life... Nuove mosse di gioco, nuove possibilità, nuova intelligenza artificiale... si potrebbe continuare all'infinito."

Traduzione dall'ucraino degli strilli pubblicitari sul retro della confezione della versione pirata di *Half-Life 2*. In vendita presso i peggiori negozi a 6 dollari

03 Back on the streets

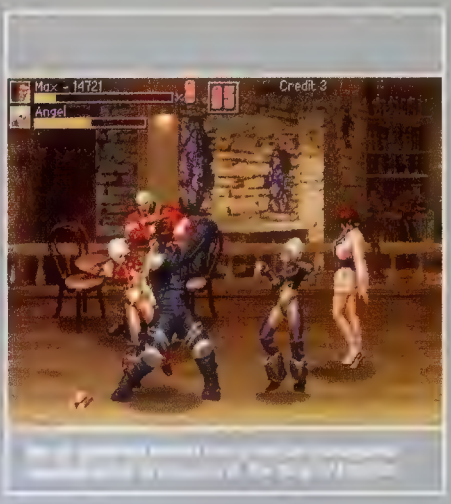
Olanda: La frase "i picchiaduro a scorrimento 2D sono un genere estinto" è diventata ormai un leit motiv all'interno delle riviste di settore e dei forum di tutto il globo. Ma trattandosi di un luogo comune, il rischio che faccia capolino la classica eccezione che conferma la regola è sempre in agguato. In questo caso l'eccezione porta il nome di *Beats of Rage*, beat 'em up a scorrimento completamente freeware sviluppato da Senile Team. Il lavoro dei coder olandesi è un brillante concentrato di retrogaming e modding. Stanchi di attendere l'uscita di un nuovo *Streets of Rage*, i quattro membri del team hanno riciclato le ambientazioni dei vari episodi della serie e le hanno 'popolate' con personaggi presi in prestito dai beat 'em up di SNK. *Beats of Rage* non delude gli appassionati della violenza 'ignorante', riproponendo diligentemente tutti gli stilemi del genere: tre personaggi fra cui scegliere, opzione a due giocatori e l'immancabile riciclo di tutti i boss di fine livello nel corso dell'ultimo stage. L'unica concessione alla modernità è la presenza di un livello e di un personaggio bonus sbloccabili terminando il gioco. Purtroppo la natura amatoriale del progetto si palesa nel limitato set di mosse eseguibili e in un sistema di rilevamento delle collisioni non sempre affidabile. Ma sono difetti che non impediscono a *Beats of Rage* di regalare (è proprio il caso di dirlo) ore di gioioso smanettamento all'insegna dell'amarcord. Il software è disponibile in versione PC, PlayStation2 e Dreamcast all'indirizzo http://senile.mine.nu/beatsofrage.

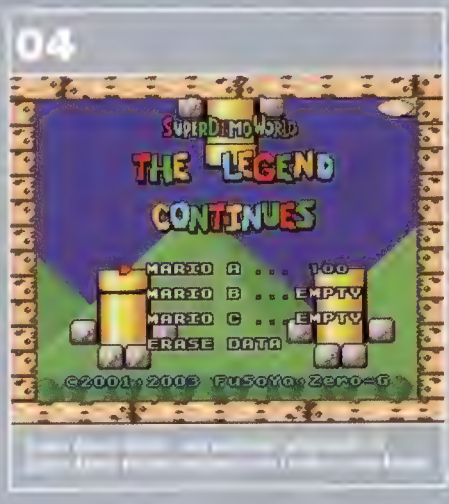
04 Super Mario Editor

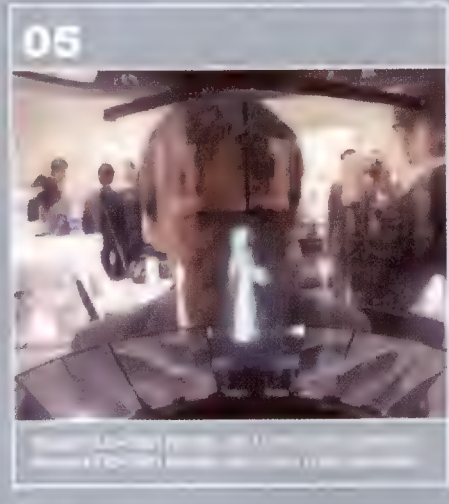
Stati Uniti: Il sito FuSoYa's Niche (fusoya.cg-games.net) contiene una serie di programmi per la manipolazione delle ROM che permettono di modificare i giochi per le console del passato. Il più impressionante è senza dubbio Lunar Magic, un vero e proprio editor di livelli per *Super Mario World*. Giunto lo scorso dicembre alla versione 1.61, Lunar Magic permette agli aspiranti Miyamoto di allestire personalissimi livelli a scorrimento nel gioioso regno dei funghetti attraverso un'intuitiva interfaccia punta-e-clicca. È possibile fare di tutto, dalla semplice ridistribuzione dei power-up alla creazione di un mondo completamente nuovo. Sono altresì disponibili funzioni di editing di sprite e animazioni, assieme ad una fantastica demo che mostra i risultati che si possono ottenere con un po' di pazienza e dedizione. Se volete, potete spedire i vostri lavori all'indirizzo di posta elettronica videogiochi@futuremediaitaly.it. **Videogiochi** è ansiosa di scoprire se esiste un Miyamoto fra voi.

05 Voglia di futuro

Giappone: Transpost è il nome del nuovo visore olografico sviluppato da Hitachi. Non ha bisogno di speciali occhiali 3D, può essere visto da qualsiasi angolazione e può mostrare immagini riprese in tempo reale. Queste ultime, in 2D ma catturate da 24 videocamere disposte a cerchio intorno al soggetto, vengono proiettate su uno speciale schermo rotante che... oh, basta con questi tediosi tecnicismi. Il potenziale espresso da Transpost è di quelli che ti fa nuovamente salivare sul futuro perché il visore sarebbe stato concepito non solo per applicazioni pubblicitarie ma anche per i videogiochi! È dai tempi del coin-op *Time Traveller* di Sega (si parla di 13 anni fa) che le parole 'ologramma' e 'videogioco' non compaiono più nella stessa frase. Ed è chiaro il motivo: *Time Traveller* faceva schifo (e costava un capitale). La speranza è che il futuro dell'intrattenimento elettronico tridimensionale sia significativamente migliore del suo passato, altrimenti tanto vale ritornare al lanciare pietre ai dinosauri.







06 Space Invaders

Giappone: Se c'è una cosa che compare nelle pagine di Outer Worlds con la stessa frequenza di *Tempest* e Nuon è *Space Invaders* (vedi Sito del mese). Sarà perché è il venticinquesimo anniversario del gioco o perché quel gruppo di buffoni (indovinate chi sono?) che, due decadi e mezzo fa, inseriva monete in un cabinato non era abbastanza bravo ad oscillare a destra e a sinistra per far fuori le ondate alieni, fatto sta che l'invasione è stata un completo successo, almeno in termini di marketing e merchandising, tant'è che al giorno d'oggi è possibile trovare la storica icona da 46 pixel su qualsiasi cosa. Qualsiasi. Date un'occhiata alla sveglia di colore viola, per esempio, o al sottobicchiere, o ai cerini, o alle freccette. Non sarebbe male averla anche sulle banconote. O almeno su un'edizione limitata di francobolli, dai.

07 United Colors of Xbox

Giappone: C'è voluto un po', ma sembra che Microsoft abbia finalmente scoperto la ragione del fallimento di Xbox in estremo Oriente. È tutta una questione di colore. Vedete, le console Nintendo sono disponibili in un sacco di varianti cromatiche (l'ultima delle quali è trattata nella news seguente). Xbox no. Ecco svelato il mistero. Armata di bombolette spray opportunamente shakerate, Microsoft celebra l'uscita di *Dead or Alive Online* con una versione 'Kasumi-chan Blue' di Xbox, mentre con l'edizione 'Pure White Limited' (solo 1.000 esemplari a 19.800 yen) non festeggia nulla di particolare, ma si limita a dare un calcio extra al posteriore di Miyamoto & Company offrendo ai suoi acquirenti la facoltà di stamparci sopra (sulla console, non sul posteriore di Shigeru-san) il proprio nome in rilievo. Altre varianti possibilmente in arrivo: 'Xbox Giallo Disperazione' seguita da 'Xbox Vendo-Ancora-Da-Schifo Cremisi'.

08 L'origine dei giochi

Londra: Nintendo sa come gestire i suoi polli, dove per polli s'intende la stragrande maggioranza degli appassionati di Mario e Zelda. Quelli, per capirci, che dal 15 luglio scorso non perdono occasione per festeggiare il ventennale di Famicom. In vendita dallo scorso febbraio in Giappone al prezzo di 12.500 yen (poco meno di 100 euro), il GBA SP Famicom Color Edition è, come suggerisce il nome, un'edizione commemorativa del portatile Nintendo che ripropone lo stile e gli accostamenti cromatici della celebre console a 8bit. Ma questo, se vogliamo, è il meno. Il pezzo forte arriva quando si parla dei Famicom Mini Games, dieci titoli ripescati dal catalogo Famicom e riproposti in maniera pressoché identica su GBA per 2.000 yen l'uno (15 euro). Qualcuno potrebbe lamentare una differente visualizzazione, data dalla diversità delle proporzioni dello schermo GBA rispetto ad un televisore 4:3, ma i giochi in sé sono davvero l'ultimo problema. Già, perché gli acquirenti sono stati innegabilmente distratti dal 'feticcio finale': ogni gioco viene distribuito in una deliziosa scatolina che è la minuscola e perfetta riproduzione della confezione originale, e a loro volta le cartucce riprendono i colori del sistema Famicom. Inutile dire che ad un mese dal lancio, *Super Mario Bros.* vendeva ancora di più della stragrande maggioranza dei giochi 'moderni'.

09 Videogiocando s'impara

Nell'ultimo lustro, l'atteggiamento nei confronti dei videogiochi è mutato considerevolmente. A lungo iniquamente criticato sulle pagine dei newsmagazine e sugli schermi televisivi da psicologi e sociologi 'al bacio perugina' (con il dogmatismo che contraddistingue chi parla di un fenomeno senza nemmeno conoscerlo), il videogame oggi gode di una poderosa rivalutazione critica. Il merito va principalmente a James Paul Gee, docente dell'università del Wisconsin, che, con 'What Video Games Have to Teach us About Learning and Literacy' (Palgrave Macmillan, 2003) ha dato inizio a una vera e propria 'rivoluzione'. Per Gee i videogiochi costituiscono uno strumento formativo di eccezionale efficacia, e nel suo saggio invita professori, docenti e pedagoghi ad utilizzarli all'interno della scuola per facilitare, stimolare ed incentivare i processi di apprendimento. Ritroviamo la medesima tesi nell'opera dell'antropologo italiano Tanoni in questo saggio agile e leggero di Erickson. L'autore propone una serie di suggerimenti sull'uso didattico del medium elettronico in ambito educativo e indica, come sottolinea Calvani nell'introduzione, tre possibili declinazioni. La prima riguarda la dimensione motivazionale del videogame (inerente al videogame stesso, ma anche "alle suggestioni che il videogame offre per finalità di tipo formativo"). La seconda concerne la sfera cognitiva del gioco (le competenze che esso presuppone, attiva e innesca). La terza, infine, riguarda la sfera metacognitiva, ovvero "la consapevolezza sui modelli conoscitivi" su cui si fonda il ludus elettronico e, in particolare, le simulazioni. 'Videogiocando s'impara. Dal divertimento puro all'insegnamento-apprendimento' rappresenta un'introduzione interessante al fenomeno videoludico e si rivolge a tutti coloro che vogliono saperne di più sulle finalità didattiche di un medium nato come pure divertissement.

10 Dungeons e Dreamers

Il nocciolo del saggio in una riga: i videogiochi sono i diretti discendenti dei giochi di ruolo su carta (i quali, a loro volta, discendono dalla narrativa di Tolkien). Ne consegue che Gary Gygax e Dave Arneson, creatori di Dungeons & Dragons, sono i primi veri game designer. È quanto sostengono gli autori, King e Borland, in questa affascinante ricostruzione storico-sociale. I due giornalisti americani ripercorrono trent'anni di storia videoludica a stelle-e-strisce (e non), soffermandosi in particolare sulla vicenda personale di Richard Garriott, creatore di *Ultima* e fondatore di Origin. Il saggio è articolato in tre parti. Nella prima si descrive l'invenzione dei primi giochi digitali nonché l'ascesa e declino di Richard Garriott, soprannominato Lord British dai suo compagni di scuola. Il tema centrale della seconda parte è l'avvento del divertimento elettronico online (MUD) insieme alla creazione di Doom da parte di Carmack e Romero. Nell'ultima si parla dell'evoluzione di quei giochi (*EverQuest*, *Quake* e i PC Baaangs) e delle sottoculture che hanno generato. Secondo King & Borland, *Star Wars Galaxies* rappresenta l'apogeo del divertimento elettronico.

La traduzione italiana di 'Dungeons e Dreamers' (sottotitolata 'L'evoluzione della cultura dei computer game per Giocatori e Sognatori') non è impeccabile e il titolo stesso 'tradisce' il senso dell'originale ('Dungeons and Dreamers: The Rise of Computer Game Culture from geek to chic'), ma nel complesso la lettura è intrigante. Consigliato a tutti gli appassionati di giochi di ruolo e, più in generale, a chi vuole approfondire il legame a doppio filo tra due dimensioni ludiche contigue ma non congrue.

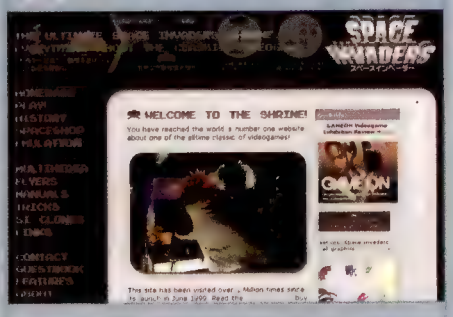
09

Autore: Italo Tanoni
Editore: Erickson
Prezzo: €12
Pagine: 124

10

Autore: Brad King, John Borland
Editore: McGraw Hill Italia
Prezzo: €16
Pagine: 296

11



Nome: **The Ultimate Space Invaders Shrine**
URL: **www.spaceinvaders.de**

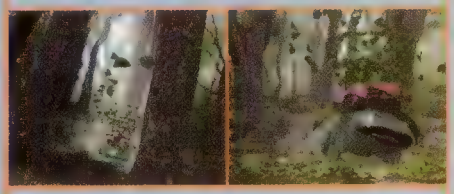
11 Sito del mese

Realizzato per quei nostalgici per i quali 25 anni fa 'shoot 'em up' significava un gioco e uno soltanto, 'The Ultimate Space Invaders Shrine' offre una deliziosa e compatta panoramica sulla storia dello sparatutto targato Taito. E questo è quanto. Ci sono immagini, locandine, foto di cabinati, scansioni di manuali, una sezione per l'acquisto di merchandise tematico. Trucchi e suggerimenti sul gioco e i suoi seguiti. Sfondi scrivania, screensaver, campioni sonori ed una edizione in Real Audio della 'canzone di *Space Invaders*'. Non mancano diverse versioni in Java del gioco ed una breve storia del suo sviluppo. Certo, il sito tratta unicamente di *Space Invaders*, ma se focalizzarsi su un unico soggetto è un crimine... be', allora condannate questo sito e andate perdervi nel disordinato mare magnum della grande rete.

11

Giappone: *Pokémon* ritorna in Giappone con le edizioni *Fire Red* e *Leaf Green*, e Nintendo ha deciso di promuoverle con uno spot incentrato sul nuovo adattatore wireless per GBA e sulle caratteristiche multiplayer.

Lo spot si apre con una giungla. Il suono d'accensione di un GBA riecheggia fra gli alberi



Il fruscio del vento aumenta assieme al rumore di Bulbasaur mentre esegue il suo attacco

"Diamoci ancora dentro con questi Pokémon in una nuova avventura", dice la voce fuoricampo…

… mentre la creatura 'vorticosa' spazza via il fogliame per svelare il gioco sullo schermo di un GBA

Vengono mostrate scene di gioco. Si vedono scambi di creature, un po' di scoperte e…

… l'evento principale nella forma di una sfida in multiplayer condita con speciali effetti grafici

"Pokémon Fire Red e Leaf Green," strilla la voce fuoricampo. "Adattatore wireless incluso"

MATTSCAPE

Matteo Bittanti

1/3: Per una critica dei videogiochi

Parafrasando il celebre game designer Raymond Carver: "Di cosa parliamo quando parliamo di videogiochi?". Sulla carta, non sembrano esserci dubbi. Nella pratica, tuttavia, divergenze, controversie ed equivoci si moltiplicano. Il videogioco è un po' come la pornografia per quel celebre giudice della corte Suprema Americana che amava dire: "Non saprei definirla, ma riesco sicuramente a riconoscerla quando la vedo". Nessuna sorpresa: non esiste, oggi, termine più ambiguo, vago ed equivoco di 'videogioco'. Senza alcuna pretesa totalizzante, vorrei suggerire alcune possibili piste ermeneutiche, ben consapevole che gli itinerari interpretativi sono multiformi e che le biforcazioni di senso si approssimano all'infinito.

Per molti, i videogiochi sono dei 'testi'. Al pari dei film, dei romanzi, dei fumetti. Il termine 'testo' suggerisce e presuppone due chiavi di lettura: leggibilità e completezza. Un testo è un insieme di segni (uso la parola 'segno' nel senso più ampio possibile: segni come parole, immagini, suoni, gesti etc.). Un testo è facilmente riconoscibile, definibile, inquadrabile. Un testo è costruito e de-costruito (ovvero interpretato/fruito) a partire dalle caratteristiche del medium e dalle convenzioni di un certo genere di riferimento. È fabbricato grazie ad un codice i cui elementi, di per sé, 'non significano nulla', ma che nell'insieme, mi restituiscono qualcosa di intelligibile. Il videogioco-in-quanto-testo rimanda all'idea del prodotto inscatolato, impilato diligentemente sullo scaffale di un negozio nell'attesa di finire in una bustina di plastica. I problemi cominciano quando tentiamo di applicare il modello testualista a fenomeni complessi e sostanzialmente non-inscatolabili come il mondo in quanto tale (= testo sociale): il termine 'testo' qui perde del tutto di significato nel tentativo di rendere conto di realtà tutt'altro che *complete* e *leggibili*. Considerando che i videogiochi sono, de facto, mondi possibili (e non semplicemente storie) definirli dei testi non ci aiuta particolarmente. Un altro aspetto da tenere in considerazione è che il videogioco è *altro* rispetto a quello che c'è dentro la scatola. Quando le smagliature, le aporie e gli strappi cominciano a squarciare il paradigma di riferimento, diventa necessario passare al secondo livello.

I videogiochi sono dei 'discorsi', affermano altri. Questa posizione accomuna chi, resosi conto dell'inadeguatezza del concetto di 'testo' per definire qualcosa di così complesso come il videogioco, riconosce che l'oggetto misterioso è fluido come un fiume in piena. È sfuggente, vago. Problematico, forse inutile, tentare di individuare dei frammenti 'significativi'. Diventa complesso persino individuare con precisione 'l'inizio' e 'la fine' del gioco (ammesso e non concesso che 'finisca'). Il termine 'discorso' può essere utile allora per inquadrare delle 'cose' (intese come una moltitudine di segni) che accomunano produttori e fruitori. Nel caso del videogioco, gli utenti non si limitano, molto banalmente, a co-produrre il testo 'interpretandolo', ma, come attestano *The Sims*, il genere degli FPS e molti altri, lo 'costruiscono', espandono, sovvertono, reinventano. Il videogioco innesca pertanto un discorso complesso, un circuito virtuoso che è interpretativo e produttivo insieme, al quale prendono parte differenti tipologie di fruitori/produttori/spettatori (e i cui ruoli si scambiano di continuo). In altre parole, qui non è importante il testo di per sé, ma le dinamiche attivate dall'interscambio tra i soggetti che lo utilizzano.

Per altri ancora, lo stesso termine 'discorso' si rivela, ad un'analisi più accurata, inappropriato a descrivere il fenomeno ludico. È un termine effettivamente ambiguo. Chi è esattamente l'enunciatore? C'è un enunciatore in quanto tale? C'è un vero discorso in atto? Basta paragonare l'interattività ad un'attività comunicativa (il dialogo) come fa Chris Crawford per risolvere tutti i problemi e dormire sonni tranquilli? Per superare l'empasse, c'è chi propone una definizione alternativa: il videogioco come 'pratica'. Questo termine è più versatile dei precedenti perché tiene in considerazione anche le *dinamiche sociali* innescate dal medium videoludico (essenziali, per molti, a definirne la peculiarità rispetto ad altri media).

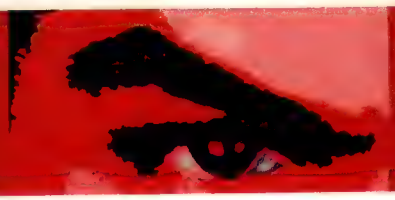
Dire che il videogioco è una 'pratica' significa prestare attenzione non tanto e non solo a quello che vediamo sullo schermo, ma a quello che avviene *fronte* allo schermo. Vuol dire, ad esempio, preoccuparsi dei processi mentali e sociali attivati dal giocatore nel momento in cui decide di dare vita ad una sessione interattiva. Vuol dire capire come e perché certi giochi vengono accolti e adottati dai clan dei bit, mentre altri vengono clamorosamente rifiutati, a dimostrazione che il marketing non è una scienza esatta (grazie al cielo). Parlare di videogiochi come 'pratica' significa considerarli come oggetti transizionali. Per dirla con Winnicot (quello del 'Terzo Luogo', per intenderci): il videogioco come modello mediale, schema di fondo, principio normativo e comportamentale adottato/imposto dal/al giocatore. Il videogioco come 'pratica' è inoltre riconducibile alla dimensione del rito. Un rito postmoderno, beninteso, ma pur sempre oscillante tra la dimensione del sacro e del profano. Il videogioco come marca di appartenenza a una tribù, passione che unisce e divide.

Che i videogame siano una 'cosa' complessa lo si comprende nel momento stesso in cui si cerca di analizzarli criticamente e coerentemente. Il modello narrativo tradizionale, com'è noto, è uno strumento interpretativo inadeguato a restituire la specificità dei media interattivi. Forse l'aspetto più propriamente narrativo del videogioco sono i 'racconti' dei giocatori, i resoconti delle partite, delle sessioni e delle esperienze di gioco. "Ho girato l'angolo e c'era uno zomble pronto ad assalirmi. Ho mirato alla testa e l'ho ucciso...". In realtà, quello che ho *effettivamente* fatto è stato muovere le mie dita su un'interfaccia, il controller: è la mia mente che ha stabilito un rapporto di causa-effetto tra l'azione e la scena rappresentata, costruendo una storia che ora posso raccontare ai miei amici offline e online.

"La cosa più importante in un videogame non è allora capire 'what happens', quello che succede, bensì individuare i sistemi di valorizzazione del mondo simulato"

La cosa più importante in un videogame non è allora capire 'what happens', quello che succede, bensì individuare i sistemi di valorizzazione del mondo simulato. Ma di questo parleremo nella prossima puntata. (to be continued...)

Matteo "mbf" Bittanti (mbittanti@libero.it) è il curatore della collana 'Ludologica. Videogames d'Autore' (ludologica.com). Le sue opinioni non coincidono necessariamente con quelle di **Videogiochi**.



REDEYE

Uno squardo di sbieco all'industria dei videogiochi

La zona viva

Secondo me 'la zona' è una falsa illusione. È uno stato [psicofisico] che non ho mai provato. Quando la gente mi chiede di descrivere cosa si prova quando si è al limite della competizione, quando ho stabilito uno dei miei record, il miglior modo per descrivere quella sensazione non è 'la zona'. Il miglior modo per descriverlo secondo me è il dolore" – Billy Mitchell, '1-UP' #3, 2003

RedEye è a un concerto. Non importa chi stia suonando perché non esiste una sola risposta che non possa compromettere il giudizio di ogni lettore verso quello che sta per dire. E poi questa è una column, non un romanzo. Se proprio vi serve un nome, immaginate che siano gli Air o Aereogramme, Britney o Bright Eyes, Cibo Matto o le Cheeky Girls. Ha poca importanza. Quello che conta è che RedEye sia completamente catturato, ipnotizzato dal boato della musica: questa scorre e si agita come il pubblico del concerto, toccando un picco e poi scivolando via, per poi riesplodere e toccare un altro picco. La cosa divertente è che sull'album da cui sono tratte, queste canzoni non sembrano così speciali: sta tutto nel momento e in questo preciso istante, in questo preciso luogo. Gli occhi di RedEye faticano a mettere fuoco e la sua bocca assume un sorriso perenne. La musica viene trasmessa in modo ineccepibile.

Finito lo spettacolo e tornando a casa, RedEye ripensa ai vecchi episodi di AV Out. Contrariamente a quanto possiate pensare, la column di Nagoshi che RedEye preferisce non è quella in cui lo sviluppatore racconta quanto ami bere, ma quella in cui parla del level design di *F-Zero GX* e paragona la creazione dei percorsi alla composizione di un pezzo musicale. Descrive ogni percorso come un assolo rock, stridente, intricato e sempre sul punto di sbandare e perdere il controllo, ma in ultimo coerente e perfetto nella sua chiusura classicamente rettilinea.

Il ritmo è tutto nei videogiochi: è una qualità di cui i recensori non parlano molto spesso e che viene altrettanto raramente considerata dai designer, ma che può fare la differenza fra un gioco elettrizzante e uno soporifero. Il ritmo, come nella musica, nei film e nei romanzi, serve a tenere all'erta l'utente. Deve giocare con le sue sensazioni come il gatto con il topo: lento, lento, veloce, veloce, lento, un picco improvviso e poi giù. Il ritmo nei videogiochi può anche causare un effetto collaterale: può portare i giocatori ad entrare nella 'zona', quello stato psicofisico ormai mitologico (per alcuni, almeno) che rappresenta l'incarnazione videoludica della trance indotta dal consumo di droga.

Quando si gioca con un titolo basato sui riflessi, il processo mentale è più o meno il seguente: gli occhi vedono l'azione, il cervello interpreta la situazione a video e decide se spostarsi o sparare, e manda un segnale alle mani. In caso di successo, lo schermo trasmette un messaggio positivo che incrementa la dose di sicurezza del giocatore, e le endorfine (oltre al feedback audiovisivo) lo rendono più felice. Alla fine si raggiunge uno stato in cui la catena mentale è ridotta al minimo: gli occhi del giocatore vedono sempre l'azione, ma la reazione delle mani avviene in un lasso di tempo praticamente pari a zero, quasi in automatico, e le endorfine si accumulano come in un moltiplicatore delle combo di *Ikaruga*.

"Per quale motivo Mitchell, un'autentica leggenda del videogioco nonché mago dei coin-op, non è mai riuscito a raggiungere 'la zona'? Dopo tutto stiamo parlando del campione mondiale di *Pac-Man*"

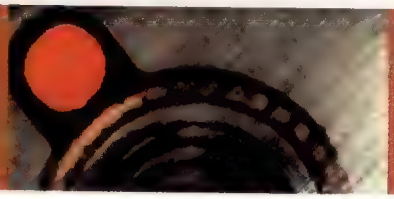
Quindi per quale motivo Mitchell, un'autentica leggenda del videogioco nonché mago dei coin-op, non è mai riuscito a raggiungere 'la zona'? Forse perché la sua conformazione genetica gli rende fisicamente impossibile arrivarci o forse perché quello che lui identifica come dolore è proprio 'la zona'. Forse 'la zona', di cui parla anche il Sidney Deane di 'Chi non salta bianco è', non esiste nemmeno ed è solo un mito creato da giocatori troppo codardi per ammettere che non l'hanno mai sperimentata in prima persona. RedEye è convinto che molto dipenda dal genere di titoli con cui gioca Mitchell: dopo tutto stiamo parlando del campione mondiale di *Pac-Man*.

Pac-Man non è un gioco 'da zona' perché i giocatori migliori non devono basare tutto sui riflessi: ogni livello ha una soluzione perfetta, una ragnatela di direzioni che si incrociano nel labirinto ed elargiscono un successo assicurato ogni volta che si gioca. La partita perfetta non dipende dai riflessi, ma dalla memoria: poter raggiungere quel record mondiale (255 livelli con tutti i fantasmi e tutti i frutti) è un'impresa paragonabile a quella dei giocatori che riescono a memorizzare la sequenza precisa di 20 mazzi di carte consecutivi. È impressionante, ma a dire il vero piuttosto noioso, e non c'è verso di entrare nella 'zona' in quel modo. È più facile addormentarsi, a dire il vero.

Il ritmo nel videogioco è come il ritmo nella musica: non è questione di velocità, bensì di accelerazione. Prendiamo 'Discovery' dei Daft Punk: le parti più statiche trasmettono una sensazione di calma e sono ponderate con precisione chirurgica, permettendo ai pezzi più energici di fuoriuscire e avvolgere completamente chi ascolta. Il ritmo varia costantemente e, cosa più importante, in maniera inaspettata. Il ritmo di *Pac-Man*, al contrario, è monotono: elevato ma prevedibile. Applicare questo concetto con successo può fare la differenza fra un *Agent Under Fire* e un *GoldenEye*, fra un *Gradius* e un qualsiasi sparatutto che al secondo livello ha già rotto le scatole. La differenza fra il concerto di stasera e una serata qualunque.

Andando a casa, lungo una strada disseminata di locandine zuppe di pioggia e lattine di birra vuote, passando oltre gruppi di ragazzi in iperattività da concerto e infilandosi nel traffico, RedEye ripensa al significato di tutto questo. In un certo senso non ha significato: come per la musica, non esiste la ricetta definitiva per un gioco perfetto, un postulato scientifico che permetta di ottenere risultati brillanti. Gli sviluppatori che vogliono far raggiungere 'la zona' ai giocatori devono solo sapere che, come per ogni altro medium, il contenuto non è tutto. Conta anche, e soprattutto, come viene trasmesso.

RedEye è un veterano del giornalismo videoludico. Le sue opinioni non coincidono necessariamente con quelle di **Videogiochi**.



MR BYTE

Riccardo Albini

Non c'è arte senza artisti

Nella rubrica Missing in action del numero 3 di **Videogiochi**, Massimo Maietti, a mio parere uno dei più lucidi osservatori del mondo/fenomeno/mercato dei videogiochi, esordiva chiedendosi: ma cos'hanno i giornalisti della stampa generalista contro i videogiochi? Massimo cercava di capire perché i videogiochi inquietano gli osservatori del fenomeno, ma quella stessa domanda può essere applicata ad altri aspetti dell'intricato rapporto tra stampa generalista e videogiochi.

Ad esempio: ma cos'hanno i giornalisti della stampa generalista contro i videogiochi da non riuscire mai a trovare qualcosa di interessante da scrivere che non sia la presentazione di un gioco in quanto prodotto?

Se la memoria non m'inganna, l'unica volta che mi capitò di vedere un articolo sui videogiochi sulla prima pagina di un quotidiano nazionale (intendo un articolo che non li accusasse di essere la causa di tutti i mali della gioventù e del declino della civiltà occidentale) fu su La Repubblica. L'articolo, firmato da Ernesto Assante, salutava *Blade Runner*, il gioco sviluppato dalla Westwood e pubblicato dalla Virgin al tempo del suo massimo splendore, come un punto di svolta nella lunga marcia dei videogiochi per uscire dalla nicchia in cui sono da sempre rinchiusi. Ne fui talmente colpito che scrissi 'un'ultima parola' sulla rivista ZETA, di cui ero il direttore, sottolineando l'importanza di tale evento.

Mi auguravo che l'articolo di Assante fosse il primo di una lunga serie che avrebbe inaugurato una nuova stagione nel rapporto tra stampa e videogiochi. Scrissi che il tempo non era passato invano e ormai potevamo aspettarci che altri giornalisti generalisti, che avevano cominciato a giocare da bambini e per i quali i videogiochi erano da considerarsi un mezzo di comunicazione, di espressione artistica alla stregua del cinema e della musica, sarebbero usciti dalle loro tane videoludiche scrivendo articoli sui videogiochi per le pagine degli spettacoli e non più per le pagine della cronaca nera.

Purtroppo, non andò così: i videogiochi tornarono nelle pagine interne dei quotidiani sotto forma di scheda-prodotto a fianco di altre schede-prodotto di fotocamere digitali, palmari e masterizzatori di DVD. L'articolo di Assante si rivelò la classica eccezione alla regola.

Perché nelle pagine degli spettacoli de La Repubblica di oggi posso leggere un articolo a tutta pagina sul nuovo 'disaster film' del regista Roland Emmerich, 'L'alba del giorno dopo', addirittura mesi prima della sua uscita in Italia, e non trovo mai un pezzo sul nuovo *Black & White 2* di Peter Molyneux o su *Doom III* di Carmack e soci?

Se escludiamo il fatto che i giornalisti non sappiano cosa chiedere perché ignoranti della materia (cosa che poteva essere vera fino a qualche anno fa, ma ormai i grandi quotidiani hanno all'interno 'penne' in grado di scrivere di videogiochi con cognizione di causa) dobbiamo concludere che la ragione è un'altra: i giornalisti non sanno a *chi* chiedere.

Chi è l'equivalente di Roland Emmerich nel mondo dei videogiochi? Il game designer in quanto autore sembra essere un personaggio estinto, come il dodo, a meno che non si chiami Peter Molyneux, Sid Meier o Will Wright e vada ormai per i cinquant'anni. Salvo rare eccezioni, neanche **Videogiochi** pubblica i nomi degli autori dei giochi, preferendo alla voce sviluppatore un più comodo Ion Storm o Illusion Softworks, se non addirittura un anonimo e sconfortante 'interno'.

I media generalisti (stampa, televisione o radio) vogliono persone in carne ed ossa, storie umane da raccontare, impastate di passioni e visioni: del numero di poligoni o delle tecniche di anti-aliasing non se ne fanno niente. Quelli sono dettagli che interessano solo agli anorak.

Eppure il mondo dei videogiochi era già sulla strada giusta. Il game designer come autore è un'idea vecchia, risale addirittura alla preistoria dei videogiochi. Correva l'anno 1979 e quattro game designer dell'Atari (Al Miller, David Crane, Larry Kaplan e Bob Whitehead), scontenti della politica di Atari a proposito di riconoscimenti agli autori e royalty, fondarono Activision, la prima casa di software third-party.

"Non avremmo saputo scegliere tra il nome sulla scatola o le royalty: per noi avevano lo stesso valore", dichiarava David Crane durante un'intervista. "Se Ray [Kassar, presidente di Atari] ce ne avesse accordato uno, saremmo rimasti. Ma non ci diede né l'uno né l'altro, dicendoci che non eravamo più importanti degli operai alla catena di montaggio che assemblavano le cartucce".

Da un giorno all'altro, i giornalisti ebbero qualcuno da intervistare, scoprendo con loro meraviglia che gli intervistati avevano anche qualcosa di interessante da dire.

La strada aperta da Activision fu seguita da altri. Nel 1982 Trip Hawkins fondò Electronic Arts sulla base di tre semplici idee, una delle quali era: "trattare i talenti creativi come artisti". L'artwork della prima pubblicità dell'EA fu una foto di questi 'artisti elettronici' (gente del calibro di Bill Budge, Dan Bunten, Jon Freeman) vestiti rigorosamente di nero (andava di moda anche allora) in posa da rockstar, con una headline che diceva "Può un computer farvi piangere?".

Tutto ciò fu presto dimenticato, messo da parte, nonostante in tutte le altre forme di produzione più o meno artistica, a cui i publisher di videogiochi dicono spesso di ispirarsi, sia l'artista che conta, e non la casa discografica o cinematografica.

"Se escludiamo il fatto che i giornalisti non sappiano cosa chiedere perché ignoranti della materia, dobbiamo concludere che la ragione è un'altra: i giornalisti non sanno a *chi* chiedere"

Io compro un disco perché è di Erikah Badu, non perché è della Motown Records. E voi?

Ma il business è business, e coloro che sedevano nelle stanze dei bottoni decisero che meno potere contrattuale avessero i game designer meglio era.

Una visione piuttosto limitata, che vige tutt'ora e che rivela quanta strada debbano ancora percorrere 'i giochini' prima di uscire dal ghetto adolescenziale.

Dovrà passarne di tempo prima che la stampa generalista consideri i videogiochi come l'undicesima arte e li metta alla pari della musica e del cinema. Perché non c'è arte senza artisti.

Riccardo Albini è stato l'ideatore di Videogiochi, la prima rivista italiana del settore (1983), e del Fantacalcio, nonché direttore di testate storiche come Zzap!, K/Zeta e Game Power

THE NEON BIBLE

Paolo Paglianti

Errare è umano, ma ci salverà una patch

Cosa distingue una console da un PC? La risposta più ovvia è che la prima ha un joypad, il secondo tastiera, mouse e un sacco di problemi di convivenza con il proprio sistema operativo. A ben guardare, però, questa differenza sta lentamente sparendo: forse era vera al tempo di MegaDrive e Amiga 500, ma oggi il joypad di una della tre console è un concentrato di controlli e comandi da far invidia a uno Space Shuttle. Peraltro, al momento su PC non esiste un 'controller immediato' (tastiera o mouse) con i tasti analogici, quindi da questo punto di vista le console stanno ancora qualche spanna avanti.

In difesa del PC va detto che i sistemi operativi della famiglia XP sono decisamente più stabili e meno 'plug-and-pray' del solito: lo testimonia il fatto che quest'anno abbia formattato il PC redazionale, dove transita ogni genere di schifezza e crosta informatica, 'solo' un paio di volte.

La vera differenza, in effetti, sta nell'espandibilità dei giochi: su console, un gioco è quello che prendete nel negozio. Su PC, un gioco può mutarsi nel giro di sei mesi in qualcosa di cui non potevate neanche sospettare l'esistenza.

Prendiamo *Morrowind* per Xbox e PC. Sulla console di Microsoft è un ottimo gioco di ruolo, pieno di quest e sottoquest, zone da esplorare, tocchi di genio e di classe. Su PC è tutto questo elevato all'ennesima potenza: a meno di due anni dalla sua uscita, esistono letteralmente centinaia di Mod che possono stravolgerlo completamente.

Quando ho giocato per la prima volta a *Morrowind*, l'ho disinstallato immediatamente (bestemmia!) perché il personaggio camminava troppo lentamente. Potrà sembrare una fesseria, ma spostarsi nel mondo di Vvanderfell era davvero noioso. Ho scoperto poi che esisteva un piccolissimo Mod che permetteva di correre: non alterava il gameplay, perché tanto i nemici ti acchiappavano comunque, ma almeno spostarsi da una città all'altra era divertente; magari un tantino irreale, ma meglio essere un po' più simili a Flash che a un Barbapapà fuori allenamento. Un altro Mod aggiungeva una casetta tutta mia, dove dormire (quasi) tranquillamente, e un altro ancora aumentava la capacità di carico del mio implume maghetto, che dopo una staff e una spada faticava a raccogliere anche un paio di scroll magici.

Infine, dopo qualche mese, Bethesda si è resa conto di aver sopravvalutato alcuni aspetti del gioco, e ha pubblicato una patch correttiva che, tra le altre cose, rendeva scalabile la difficoltà dei combattimenti, in modo da permettere l'esistenza di maghi come personaggi giocabili piuttosto che come punching ball ambulanti timorosi anche delle zanzare troppo cresciute. In un mese *Morrowind* era diventato l'RPG perfetto, il migliore dopo quell'opera di ingegno che verrà studiata nelle scuole del prossimo secolo, l'immortale *Ultima VII*.

Ecco quindi la differenza tra PC e console. Non solo le stesse software house possono 'correre ai ripari' e modificare dei difetti di un gioco PC, ma gli stessi utenti, se dotati di un minimo di spirito di iniziativa, possono modificare i titoli più o meno pesantemente.

Certo, fa rabbia spendere 50 euro e apprendere come il gioco tanto desiderato soffra di evidenti errori: scoprire che a volte le patch escono ancora prima del gioco fa capire come a volte le software house approfittino di questa condizione privilegiata. Tuttavia, casi clinici a parte, la possibilità di correggere gli errori o di aggiungere materiale inedito è semplicemente fantastica, come dimostrano le migliaia di Mod che escono ogni mese per ogni gioco, dagli sparatutto ai simulatori di guida. Due Mod per *Battlefield 1942*, lo sparatutto 'di gruppo' online di EA, sono diventati giochi a sé stanti, ovvero *Star Wars Battlefront* e *Battlefield Vietnam*.

Cito un esempio per tutti: diversi gruppi di utenti in tutta Italia, da qualche anno a questa parte, intervengono là dove il distributore non può o non vuole agire, normalmente per il solito problema di budget. Gruppi di appassionati passano le serate e i week-end non a giocare, ma a tradurre i loro titoli preferiti nella nostra lingua, pubblicando poi una patch che permetta a tutti di godere del loro operato.

Sì, so già che molti lettori di **Videogiochi** staranno dicendo "Ma figuriamoci! I capolavori vanno gustati nella lingua originale, altrimenti si perde tutta l'estetica della lingua". È verissimo, però, voi che sapete l'inglese come Shakespeare, provate a mettere sul vostro lettore DVD 'Pulp Fiction' in croato o in bulgaro: vi renderete conto di quanto possa capire un appassionato di *Arcanum* o *Planescape Torment* se non sa la lingua. Vedete? Non è così piacevole.

Grazie al lavoro appassionato di team di traduzione come l'Italian Traslation Project (www.itpteam.org/index.aspx), i Figli di Gaucci (www.figlidigaucci.it), i ragazzi del Pollo di Gomma (www.pollodigomma.net/iagtg/index.htm) e decine di altri che non posso citare per mancanza di spazio, oggi esistono una marea di titoli tradotti in italiano. Il fatto che, a oltre due anni dalla sua uscita, *Planescape Torment* sia balzato nella Top 10 dei giochi PC più venduti non appena la patch traduttiva è stata diffusa su Internet, testimonia come migliaia di giocatori italiani non aspettino altro che una patch di questo tipo. E lo stesso vale per *Morrowind*, che ha conosciuto una nuova giovinezza grazie alla traduzione completa dell'ITP.

Alla vigilia dell'E3 annuale, stiamo vivendo un momento epico nella storia dei videogiochi, dato che le console stanno compiendo un ulteriore, importantissimo passo nel loro cammino evolutivo. Se Xbox e PS2 oggi possono collegarsi a Internet, seppur in maniera molto limitata, la prossima generazione sarà senza dubbio molto più integrata alla Madre di tutte le Reti, e sono pronto a scommettere che le patch inizieranno a diffondersi anche su console. Così, quando un gruppo di appassionati creerà una collezione di texture ad alta risoluzione per *Deus Ex Invisibile War*, forse non saranno solo gli utenti PC a poterne approfittare. Immaginate cosa sarebbe potuto uscire dal cilindro magico di Internet se fosse stato possibile creare, scambiarsi e installare Mod e patch per console: un *Silent Hill* ambientato nelle nebbie della Bassa Padana, un *Metroid* su un incrociatore di 'Guerre Stellari' e magari qualche migliaio di mappe per *Advance Wars*.

"Con la prossima generazione sono pronto a scommettere che le patch inizieranno a diffondersi anche su console"

E quando installo la patch appena uscita del mio gioco preferito, mi dico sempre: non si potrebbero avere delle patch anche per le riviste, per correggere quel dannato errore che sfugge sempre in chiusura di numero?

Paolo Paglianti è senior editor di **Giochi per il Mio Computer**. *Dal 1989 ha collaborato con diverse testate del settore, da K a ZETA*

TRIGGER HAPPY

Steven Poole

I 'critical games' di Rotterdam

Oltre ad essere uno dei più importanti centri industriali dell'Olanda nonché una fucina inarrestabile di musica trance, Rotterdam è anche sede del Rotterdam Film Festival, evento in cui i videogiochi stanno guadagnando sempre più spazio. Ma non tutti i videogiochi, badate bene: i prodotti commerciali (a prescindere dalla loro bellezza, come nel caso di *Ico*) non sono i benvenuti. All'interno di Off Corso, un locale avvolto dal fumo e pieno di vecchi monitor e tastiere che gli conferiscono un look decisamente 'matrixiano', trovano invece posto quelli che vengono definiti 'critical games', giochi i cui creatori (alcuni dei quali preferiscono definirsi artisti) prendono titoli già esistenti, o semplicemente i loro motori, e li modificano per comunicare messaggi dai toni più o meno politici.

Mi piace l'idea alla base di *Velvet-Strike*, un esempio di quello che potrebbe essere definito anti-terrorismo estetico. Per rispondere all'invasione di skin raffiguranti Osama Bin Laden sui server americani dopo l'annuncio della guerra al terrorismo da parte di Bush, Anne Marie Schleiner ha creato una serie di scritte provocatoriamente pacifiste che posso essere applicate come graffiti sui muri di *Counter-Strike*. Il video mostrato all'Off Corso è una raccolta di graffiti che fanno capolino proprio nel bel mezzo della violenza: sagome di cecchini che formano un cuore gigante, un orsetto che impugna un fucile, due soldati abbracciati in atteggiamento omosessuale... Gli slogan includono messaggi del tipo 'Siamo tutti iracheni adesso', 'Ostaggi della fantasia militare' o, in perfetto stile geek, 'bind mouse1 "+dropweapon"'.

Velvet-Strike non è un gioco, ma una presa di posizione. L'idea di invadere degli spazi online concepiti unicamente per gratificare fantasie militaristiche e quindi deturparli gentilmente con messaggi anti-bellici non è solo divertente (e lo è senz'altro), ma è anche una dimostrazione di come i mondi videoludici online, anche quelli di FPS apparentemente semplici, siano sufficientemente sofisticati da poter rappresentare arene per il dibattito politico o luoghi per l'attivismo simbolico.

Sulla stessa riga, ma assai meno sottile, è *Waco Resurrection*, uno sparatutto in terza persona sviluppato usando il motore open-source Torque, che permette al giocatore di vestire i panni di un David Koresh (noto capo di una setta negli Stati Uniti, ndr) impegnato ad abbattere gli agenti dell'FBI che tentano di invadere il suo quartier generale. I power-up cadono dal cielo sotto forma di bibbie fluorescenti e possono essere usati come incantesimi parlando in un microfono montato all'interno di una maschera di gomma raffigurante Koresh (anche se, probabilmente per ragioni di igiene o di etica, nessuno indossava quella maschera all'evento).

Suppongo che in questo caso la satira pesante serva a compensare le lacune del gioco stesso, non molto valido. Ma questo scredita *Waco Resurrection* come lavoro di arte videoludica indipendente? "Il gioco celebra il decimo anniversario dell'assedio in un momento unico per la nostra cultura, in cui la guerra santa è diventata ormai parte integrante delle politiche ufficiali del governo", ci dicono i suoi autori. "Lo spirito di Koresh è diventato un'incarnazione paradossale dell'attuale scenario politico: Koresh è sia il credo religioso altrui assediato che l'estensione logica della visione neo-conservativa del millennio". Ehm... ok, ma la didattica concettuale sembra non lasciare spazio all'idea stessa di divertimento. Un paradigma che sembra spinto al massimo dall'*Election Manifesto Random Policy Generator*, che gira sull'iMac al piano di sopra. "We pledge to disband unpopular independence", "Identify private decision-making", "Endorse productivity? Invest in productivity!": gli slogan appaiono a carratteri cubitali, in rosso su sfondo nero, senza che sia possibile interagire in alcun modo. "La retorica politica non si basa sulla comunicazione d'informazioni, ma sul comunicare l'impressione che ci sia uno scambio di informazioni", si può leggere. Il che è vero, e con l'arte concettuale è tutto quello che serve sapere.

Il lavoro più minimalista è anche uno dei più belli. Per *Super Mario Clouds*, Cory Arcangel ha preso una cartuccia di *Super Mario Bros* e l'ha riprogrammata eliminando tutto tranne il cielo blu e le nuvole bianche. Ma che significa? Qual è il messaggio? Forse è l'originalità, il non voler trasmettere per forza alcun messaggio al di là della convinzione implicita che sia necessario un certo tecnicismo per essere creativi in questo settore.

Ma per me, l'esempio più esplosivo di 'critical game' è il primo che ho visto appena entrato nell'Off Corso: la proiezione su uno schermo gigante di scene ultraviolente prese da un deathmatch all'immortale *Quake III*. In sottofondo, un melenso annunciatore americano lancia una raffica di frasi campionate ("Police conspiracy / hostage siege / desperation despair / ethnic war") su una base di chitarra irresistibilmente grunge. Nel frattempo, le notifiche di frag rivelano che ogni personaggio presente nell'arena sta subendo il trattamento del caso: "Dick Cheney aveva quasi schivato il razzo di Ralph Nader", "Grand Ayatollah Fadlallah è stato fatto fuori da Condoleezza Rice" e simili. Il progetto si chiama *Diplomatic Arena* ed è opera del collettivo belga-canadese chiamato Workspace Unlimited, che sta anche realizzando una galleria d'arte virtuale su larga scala chiamata Virtual World of Art, all'interno della quale sarà possibile esplorare opere come, appunto, *Diplomatic Arena*.

Ho lasciato la mostra interrogandomi sul rapporto fra i 'critical games' e lo sviluppo di videogiochi mainstream. La satira di progetti come *Diplomatic Arena* o *Waco Resurrection* potrà sembrare eccessivamente cruda rispetto a quella proposta da altri media, ma rispetto ai contenuti sociopolitici presenti nella maggior parte dei videogiochi, queste opere sono straordinariamente potenti e sofisticate come la più complessa analisi di Chomsky.

"Rispetto ai contenuti sociopolitici proposti dalla maggior parte dei videogiochi, queste opere sono straordinariamente potenti e sofisticate come la più complessa analisi di Chomsky"

Certo, il più delle volte desideriamo dai giochi della semplice fiction, ma un'analisi più approfondita del mondo reale potrebbe anche essere interessante. Come sottolinea l'organizzatore dell'evento Edwards Carels, "spesso rimaniamo colpiti da quanto [i giochi] siano distanti dal mondo reale". Vale la pena evidenziare come i 'critical games' non offrano un'esperienza ludica soddisfacente o interessante come quella dei prodotti che tentano presuntuosamente di disprezzare. Ma in ogni caso possono costituire un forte stimolo per i designer di giochi commerciali affinché si avvicinino maggiormente alla realtà contemporanea.

Steven Poole è l'autore del volume 'Trigger Happy: The Inner Life of Videogames'

MISSING IN ACTION

Massimo Maietti

Questi pazzi, pazzi mondi bidimensionali

Se credete di abitare in un mondo bizzarro, di certo non conoscete Arda. Chi vive sul pianeta Arda non si può voltare, cammina solo lateralmente, e se prova ad alzare le braccia oltre la testa e ad avvicinare i pollici fino a farli congiungere, ben presto muore soffocato. Un universo assurdo? Un ambiente impossibile? Tutt'altro. Il mondo descritto da Alexander K. Dewdney ne 'Il planiverso' è perfettamente logico, coerente e funzionante. Ma soprattutto, bidimensionale.

La superficie del pianeta Arda è un immenso cerchio su cui vivono, lavorano e amano gli abitanti 'piatti'. Quando due ardeani si incontrano per strada, uno deve stendersi a terra affinché l'altro lo possa scavalcare, perché in un mondo bidimensionale nessun oggetto può accavallarsi ad un altro. E ad un ardeano basta appunto disegnare un arco con le braccia, oltre la testa, per impedire all'aria di entrare. Da qui il pericolo di soffocamento.

I resoconti di universi a due dimensioni non sono affatto un dominio esclusivo dei videogiochi, ma costituiscono piuttosto un venerabile genere letterario: nel 1884 viene dato alle stampe 'Flatlandia' di Edwin Abbott. In oltre un secolo, all'opera seminale di Abbott si sono aggiunti altri testi, da 'An episode of Flatland' di Hinton a 'Sphereland' di Burger, da 'Flatterland' di Steward al già menzionato 'Planiverso' di Dewdney. Nonostante ipotizzi mondi assai differenti e spesso inconciliabili (gli abitanti di Flatlandia sono triangoli, quadrati ed altri poligoni, mentre gli ardeani sono veri e propri organismi biologici), tutta la letteratura 2D condivide una comune ambizione: quella di descrivere il funzionamento di un universo rigidamente a due dimensioni.

Un'altra, e altrettanto venerabile, cultura della bidimensionalità è ovviamente quella dei videogiochi. Dai primi anni di vita di questo medium fino all'insorgere del fenomeno del retrogaming, i giocatori hanno sempre esplorato una grande varietà di mondi 2D che però, se confrontati con Arda e Flatlandia, appaiono assai bizzarri. La logica bidimensionale dei romanzi 2D è tanto rigorosa e cristallina quanto quella dei videogiochi sembra ibrida, incoerente e contraddittoria. Pensiamo a *Mario Bros.*, in cui granchi, farfalle e lumache, quando colpiti, escono dallo schermo attraversando le piattaforme. Non c'è dubbio che il granchio venga gettato in uno spazio ulteriore, negando così la purezza 2D. Infatti, la logica bidimensionale esclude la compresenza di figura e sfondo: tutto è figura, ovviamente, e ciò che non è figura deve essere aria, o vuoto. Secondo questo criterio, non sono 2D quei giochi che dispongono di piani sovrapposti: lo sfondo stellato di *Galaga* è bidimensionalmente impossibile e *Pac-Man*, poi, è tutt'altro che 2D, poiché i fantasmini possono sovrapporsi l'uno all'altro e il nostro alter ego, per fare dietrofront, non ruota su se stesso, ma si volta, suggerendo così l'esistenza di uno spazio non piatto. Non si sta certo sostenendo che non esistano giochi genuinamente bidimensionali. *Pong* lo è, ovvio. Si vuol piuttosto mettere in dubbio l'univocità della nozione di 2D, se applicata ai videogiochi. Perché è chiaro che un abitante di Arda si troverebbe del tutto spaesato negli universi ludici generalmente considerati a due dimensioni, proprio come Alice nel paese delle meraviglie.

Certo, la letteratura 2D si limita a descrivere universi bidimensionalmente corretti; i videogiochi, invece, devono anche mostrarli, e la struttura del mondo deve essere distinta dalla sua rappresentazione. *Street Fighter* presenta allora un universo che, pur essendo tridimensionale (dopotutto, ci sono figure e sfondi), è tuttavia rappresentato attraverso una visuale fissa e con un sistema di controllo adeguato non alla struttura, ma alla rappresentazione del mondo. È infatti possibile spostarsi a destra e a sinistra dello schermo, in alto e in basso, ma non nella sua profondità.

Un esempio contrario è invece *Vib Ribbon*, gioco che dispone di una struttura bidimensionale e di una rappresentazione in 3D: la telecamera infatti ruota intorno al protagonista e alla linea che percorre.

A cosa ci riferiamo, quindi, quando parliamo di videogiochi bidimensionali? Alla struttura del mondo rappresentato o alla sua rappresentazione? A ben guardare, i criteri sono molteplici e, spesso, incoerenti. Si possono riferire alla tecnologia, ed in particolare al motore grafico. Allora l'*Out Run* originale conserverebbe i caratteri di un gioco 2D, mentre il remake sarebbe 3D. Ma il gameplay è identico e, da un punto di vista strutturale, si tratta in entrambi i casi di mondi a tre dimensioni. Un altro possibile criterio sarebbe l'organizzazione dello spazio. Il simulacro dell'utente si può muovere su tre assi, quello verticale, orizzontale e la profondità? Allora sì, è in un gioco 3D. Il nostro alter ego in *GTA* e in *Wind Waker* può accovacciarsi e saltare (asse verticale), muoversi a destra e a sinistra (asse orizzontale) e avanti e indietro (asse della profondità). Tuttavia, lo stesso può essere detto di qualsiasi protagonista di *Golden Axe*, gioco che solitamente fatto rientrare fra i bidimensionali (e in effetti lo è nella rappresentazione).

E non è tutto. C'è anche da chiedersi come facciano, gli eroi simil-piatti, ad agire nel loro stesso mondo. *Pac-Man* non può sapere dove fuggire, perché non può vedere dietro gli angoli. Allo stesso modo, Mario non può conoscere il tempismo con cui saltare per colpire il granchio, che passeggia sulla piattaforma soprastante. Il giocatore vede perfettamente il nemico, ma Mario no di certo. Non si può dire lo stesso per Lara, o Solid Snake. Questa è una delle caratteristiche degli ambienti 2D: chi li osserva da uno spazio esterno ad essi riesce ad esplorarli visivamente in modo assai più agevole di quanto non facciano i loro stessi abitanti. Così come gli umani, che vivono in un mondo che dispone di almeno tre dimensioni, vedono in 2D (e la percezione della profondità è data esclusivamente dall'interpolazione delle immagini dei due occhi, la cosiddetta visione binoculare stereoscopica), i personaggi bidimensionali non possono che percepire monodimensionalmente. Se i giochi 3D, soprattutto quelli in soggettiva, ci offrono una visione analoga a quella che sperimentiamo nella nostra realtà quotidiana, questa pazza, pazza bidimensionalità ci nobilita al rango di divinità onniscienti e allo stesso tempo ci relega all'esterno del mondo. I videogiochi 2D sono tutto questo, e tanto altro ancora: rappresentano la sola opportunità per esplorare mondi che, da Abbott in poi, si pensava potessero essere solo concepiti. Un'opportunità da non sprecare.

"Se i giochi 3D ci offrono una visione analoga a quella che sperimentiamo nella nostra realtà quotidiana, la bidimensionalità ci nobilita al rango di divinità onniscienti"

Massimo Maietti (massimo.maietti@tin.it) è l'autore del volume 'Semiotica dei videogiochi'. Le sue opinioni non coincidono necessariamente con quelle di **Videogiochi**.

Hercules

Manda i piatti a tutto gas!

DJ CONSOLE

Mixa i tuoi file audio (MP3, WMA...) e dai vita alla festa come un vero DJ! Hercules DJ Console è il controller ideale. Questo banco di mixaggio esterno non ha eguali per PC portatili e desktop nella sua fascia di prezzo!

Semplice da installare ed auto-alimentata tramite la porta USB, include tutte le più importanti funzioni utilizzate dai DJ professionisti: un crossfader, due piatti di scratch, controlli per i loop, il tono ed il tempo... Con il semplice ed intuitivo pacchetto software incluso, sarai in un attimo l'animatore delle tue feste!

Lasciati guidare dal tuo senso del ritmo come i DJ dietro ai loro piatti!

Con la sua cover protettiva removibile, la tracolla, il solido design e le dimensioni compatte, potrai portare DJ Console con te ovunque tu vada!

Inoltre, Hercules DJ Console è anche una potente scheda audio esterna a 24-bit, e, nei momenti di relax dai tuoi mix, gusterai l'audio a 5.1 canali dei tuoi film DVD sul PC.

249,90€
IVA inclusa*

Novità, aggiornamenti dei driver, informazioni sui prodotti...

www.hercules.com

* Prezzo consigliato al pubblico.

Hercules® è un marchio registrato di Guillemot Corporation S.A. Tutti i diritti riservati. Tutti gli altri marchi e/o marchi registrati sono gli esclusivi ed appartengono ai rispettivi proprietari. Le illustrazioni sono indicative. Contenuti, design e specifiche possono variare senza preavviso ed essere differenti da paese a paese.

I più attesi da **Videogiochi**

Half-Life 2
Se l'anteprima nelle pagine successive non è stata abbastanza rincuorante, **Videogiochi** spera che la presenza del titolo Valve in questa classifica possa essere di per

Death Jr
Un titolo dall'ambientazione unica e dalla grafica fumettosa che [illegible] la verità è che l'unica cosa che interessa a **Videogiochi** è mettere le proprie sporche mani su PSP.

MGS3: Snake Eater
C'è un ragione fondamentale per cui **Videogiochi** non vede l'ora di volare a Los Angeles per il prossimo E3. E non sono (solo) gli hamburger di Johnny Rockets.

Outrun 2
Il coin-op Sega è un attentato a portafogli e attese videogiocatorie da sala. Una conversione (per qualsiasi formato) non è una speranza, ma una necessità.

(PC) Valve
(PSP) Digital Eclipse
(PlayStation2) Konami
(Coin-op) Sega

L'ostinazione paga

Se non ci [illegible] primo colpo...

L'attesa per le console casalinghe di nuova generazione e l'hype che sembra circondare PSP hanno distolto completamente l'attenzione da Nokia e dal progetto N-Gage. Eppure c'è un esempio in ambito videoludico che potrebbe risultare confortante per la casa finlandese e fornire utili indicazioni sulla strada da seguire in futuro. Un'altra società, leader in ambito tecnologico ma in un settore diverso da quello in questione, ha annunciato la propria intenzione di concentrarsi sui videogiochi ed è stata accolta con diffidenza e ostilità: ha comunque lanciato il proprio hardware e gli evidenti difetti della sua console sono stati elencati meticolosamente con schermo. Il software è stato fatto a pezzi, analizzato e messo alla gogna, e l'intera credibilità del progetto mandata a gambe all'aria. Ma i critici hanno dimenticato una cosa. Microsoft ha annunciato il proprio ingresso nel mondo delle console solo quattro anni fa. La potenza dell'hardware, che permette di dare vita a titoli come *Chronicles of Riddick* (p. 040), fa spesso dimenticare l'entità delle lamentele a cui è stato sottoposto Xbox: il look della console fa schifo, il controller fa schifo, il prezzo fa schifo e il software (a parte *Halo*, naturalmente) fa schifo.

Con ogni probabilità la dirigenza Nokia conosce questa situazione perfettamente: dopo oltre sei mesi dal lancio di N-Gage, la piattaforma fatica a ritagliarsi spazio sulle riviste e sui siti specializzati, diventando oggetto di sberleffo sui forum online. È sarebbe facile per Nokia attribuire questa mancanza di copertura mediatica al pregiudizio, all'ostilità quasi primitiva di cui sembrano permeati alcuni settori del mondo dei videogiochi. Ma, molto semplicemente, non sarebbe la verità. **Videogiochi** non ha dedicato ampio spazio a N-Gage perché, finora, non ne è valsa la pena: i problemi dell'hardware (sintetizzati dalla scomodità con cui cambiare le cartucce) sono pesanti e il livello del software è invero mediocre.

Al recente GDC, cercando di estrapolare ogni possibile voce o notizia riguardante Xbox2, **Videogiochi** ha notato come il vocabolario di Microsoft si sia arricchito di una nuova e inaspettata parola: umiltà. Praticamente tutte le persone incontrate hanno attribuito il successo (parziale, chiaramente) di Xbox all'umiltà con cui la casa di Redmond ha cercato di risolvere i problemi della macchina. Certo, dando un'occhiata ai comunicati stampa rilasciati nel primo anno di vita di Xbox risulta difficile parlare di umiltà, ma i fatti hanno avuto molta più importanza delle parole: il ribasso di prezzo immediato ha attirato nuovi clienti, mentre i giochi in regalo per chiunque avesse già comprato la console hanno fatto sì che gli early adopter non si sentissero truffati come accaduto in passato, per esempio, col taglio del prezzo di N64. E il Controller S ha significato un notevole passo in avanti in termini di design, tanto che molti giocatori lo reputano uno dei migliori joypad degli ultimi anni.

Proprio in chiusura di numero, Nokia ha annunciato N-Gage 2, un sistema che presenta migliorie "illuminanti" circa la volontà della casa di perseguire la filosofia Microsoft, lasciando perdere i proclami altisonanti e intraprendendo la via dell'umiltà. Siamo solo all'inizio, ma i risultati ottenuti da Microsoft dimostrano quanti benefici potrebbe portare una simile scelta alla società finlandese.

ShellShock: Nam '67 (PS2, Xbox) p026
Mortal Kombat: Deception (PS2, Xbox) p030
Burnout 3 (PS2, Xbox) p032
Onimusha 3: Demon Siege (PS2) p034
Ratchet & Clank 3 (PS2) p036
Jak 3 (PS2) p038
Chronicles of Riddick (Xbox) p040
Red Dead Revolver (PS2, Xbox) p042
Thief: Deadly Shadows (PC, Xbox) p044
Star Wars Battlefront (PC, PS2, Xbox) p046
Final Fantasy XI (PC, PS2) p048
Forgotten Realms (PS2) p051
Half-Life 2 (PC) p052
Resident Evil 4 (GC) p058
STALKER Shadow of Chernobyl (PC) p064

ShellShock: Nam '67

Dai creatori di *Killzone*, un war game ambientato in Vietnam che aspira a rappresentare la guerra come non l'avete mai vista prima in un videogioco. Il risultato sarà atroce...

A causa del sovraffollamento che interessa il mercato dei giochi di guerra, gli sviluppatori devono lavorare sempre più duramente per distinguersi dai loro concorrenti. L'elemento distintivo di *ShellShock* è quello che gli sviluppatori senza timidezza sintetizzano con il termine di 'atrocità'. Stanchi di giochi che propongono un'interpretazione edulcorata ed eroica della guerra, gli sviluppatori olandesi hanno pensato che un gioco ambientato in Vietnam offrisse un ottimo pretesto per "mostrare com'è davvero la guerra". Il risultato è un war game tradizionale (in terza persona, a missioni), ma che in maniera tutt'altro che tradizionale punta il dito sulle torture e sulle esecuzioni indiscriminate che hanno fatto del conflitto nel sud-est asiatico uno dei più sporchi e beceri dei tempi moderni. L'immagine realizzata da Guerrilla raffigurante un soldato crocifisso (vedi pagina a lato) serve da manifesto circa le intenzioni del gioco.

È un manifesto chiaramente impossibile, moralmente, legalmente e tecnicamente. Il gioco non può consentire di uccidere e mutilare bambini, sebbene esistano prove del loro coinvolgimento come combattenti durante il conflitto. E le atrocità che verranno comunque presentate, saranno qualcosa di cui si è testimoni piuttosto che perpetratori. Né il gioco sarà in grado di rappresentare le più 'terrene' crudeltà della guerra: il vomito, la decomposizione, le ore passate in una trincea allagata guardando un amico morire dissanguato. Ma anche se *ShellShock* volesse integrare questi elementi, è improbabile che l'attuale tecnologia possa rappresentarli con la viscerale immediatezza che meritano. I videogiochi non hanno trovato (ancora) un modo per far cadere brandelli di cervello sugli stivali o per restituire il sinistro luccichio delle ossa di mani maciullate da una granata. Ciononostante si tratta di un proposito astuto dal punto di vista commerciale e in qualche modo responsabile da quello morale. Nel tentativo di riflettere più accuratamente il grado di violenza che un gruppo di uomini può infliggere a un altro gruppo di uomini, Guerrilla si pone in una posizione meno ipocrita rispetto ad altri che condannano la guerra in un comunicato stampa per poi vantarsi dei profitti ottenuti rappresentandola in un altro.

Gli sviluppatori di *ShellShock* si sforzano piuttosto di affrontare in maniera moralmente neutra il soggetto della guerra in Vietnam, e della guerra in generale. Di conseguenza non esiste alcuna giustizia poetica in stile hollywoodiano a bilanciare la storia. Se nella terza missione uno dei tuoi commilitoni assassina per sport un paio di civili innocenti, non lo vedrai necessariamente avvolto in una coltre di napalm nell'undicesima. Ci sono

Quando un proiettile raggiunge un corpo innesca un processo che stabilisce quali pezzi cadono insanguinati sull'erba e quali restano attaccati. Raccapricciante, come la guerra del resto...

Formato: **PS2, Xbox**
Produttore: **Eidos**
Sviluppatore: **Guerrilla**
Origine: **Olanda**
Data d'uscita: **Estate**

Intervista: Martin de Ronde
Direttore commerciale, Guerrilla

L'ambientazione di *ShellShock* è alquanto particolare. È un'idea che nasce da esigenze di mercato o da un impulso creativo?
Non vogliamo che Guerrilla diventi un'altra Looking Glass (massimo rispetto per loro). Sono stati responsabili di alcuni dei giochi più belli mai concepiti, ma ne hanno venduti un totale di 48 o giù di lì. Il nostro modello economico è basato sullo sposalizio fra la creatività del team e una solida proposta commerciale. Se qualcuno venisse da noi con una proposta del tipo: 'Vogliamo fare un gioco di guerra nella giunga, ambientato in Africa', noi potremmo rispondere: 'Be', che ne dite del Vietnam?'. Dal momento che tutti stanno realizzando giochi ispirati alla Seconda Guerra Mondiale, il Vietnam è il passo successivo più logico. Questo non è poi così diverso da quello che è successo durante la progettazione di *ShellShock*.

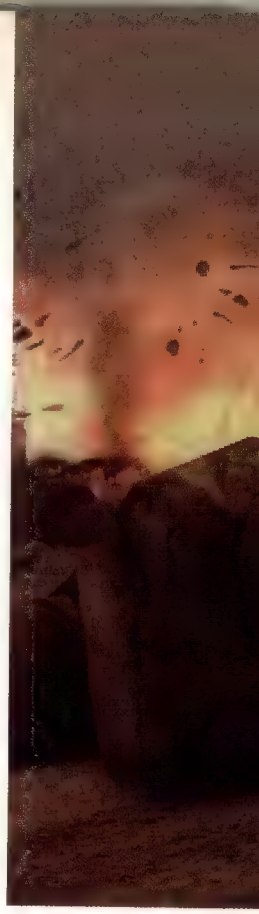
Al momento c'è una sovrabbondanza di giochi di guerra. Non teme di contribuire al restringimento del mercato in termini di varietà dell'offerta?
Be', ok, il Martin 'amministratore di una società da 75 dipendenti' direbbe che c'è bisogno di coniugare le decisioni commerciali con quelle creative, e le prime sono le più importanti. Ma il Martin videogiocatore direbbe: 'Ogni anno vedo sempre meno innovazione nell'industria in termini di meccaniche e generi di gioco'. C'è ancora spazio per l'evoluzione nei generi esistenti e registro anche una crescita dei valori produttivi, ma le pressioni economiche sono lì e non si possono eludere. L'unico modo per uscirne è estendere ulteriormente il mercato. Pensando all'industria cinematografica mi chedo: ma perché esistono i film 'artistici'? Perché il mercato è in grado di sostenerne i costi di produzione con la domanda. Si fa un gran parlare del mercato di massa, ma non ci siamo ancora. Assolutamente. I giochi più importanti vendono solo quattro o cinque milioni di copie. Prendiamo mia madre: lei conosce 'Titanic' e 'Shrek' perché ne legge sui giornali. Se le chiedessi di *GTA* non saprebbe neanche di cosa stia parlando sebbene sia il titolo più venduto di sempre, o dell'ultima decade o di quello che vi pare. Quindi siamo ben lontani dal mass market. Abbiamo bisogno di allargare il mercato, e solo allora avremo un pubblico: perché il 10% di quel mercato sarebbe 4 o 5 volte più grande dell'attuale, e allora giochi come *Ico* o *Rez* verrebbero acquistati in quantità sufficiente a sostenere quel genere di produzioni.

Durante la nostra visita per *Killzone* (vedi VG001) si è discusso dell'esigenza di 'nascondere' innovazioni creative all'interno di strutture di gioco tradizionali. Quali sono i cavalli di Troia di *ShellShock*?
Questo è un gioco molto più tradizionale. Non vedrete mini-giochi in stile *Tetris* fra un livello e l'altro. Non ci sono cavalli di Troia in *ShellShock* perché non ce n'era bisogno. A nessuno è venuto in mente qualcosa di estremamente rivoluzionario per cui si è detto: 'così non venderebbe mai, dobbiamo travestirlo da qualcos'altro'. La maggior parte delle idee sono state alquanto tradizionali, noi le abbiamo solo rinfrescate un po'.

Bilanciare le contrastanti esigenze di autenticità e gameplay non rischia di generare incongruenze nel mondo di gioco?
Se è veramente autentico, ma si gioca da schifo, allora salta. Questa è la prima regola. Se avessimo avuto tipo 50 caratteristiche autentiche di cui alla fine 25 possono restare tali e le altre 25 devono essere adattate per il bene della giocabilità, allora avremmo commesso un errore nella scelta del tema. Nel nostro caso abbiamo dovuto operare simili modifiche solo occasionalmente.

Com'è possibile sostenere di voler descrivere la guerra in maniera neutrale se siete voi stessi a rappresentare le atrocità commesse dall'esercito statunitense?
Non volevamo dire la guerra è bella o la guerra è brutta. Ci sono alcune società che prendono una certa posizione durante le loro attività di marketing, dicendo ad esempio che la guerra è brutta, ma ciononostante ne fanno un videogioco. Noi non prendiamo alcuna posizione a favore di nessuna delle due parti, statunitensi o vietnamiti, né sosteniamo ipocriticamente che la guerra è male per poi usarla comunque come materiale per intrattenimento. Ogni creazione è un processo soggettivo, c'è sempre qualcuno che decide cosa mostrare e cosa no, ma abbiamo comunque cercato di essere il più neutrali possibile.

Molti film di guerra legittimano la loro rappresentazione della violenza comunicando un messaggio più profondo. E questo il caso di *ShellShock*?
Se dicessimo che *ShellShock* custodisce un messaggio... be', non ne abbiamo messo alcuno quindi mentirei. È una decisione consapevole finalizzata a distinguerci dagli altri war game, e crediamo che la guerra nella sua pienezza non sia stata ancora trattata da nessuno. Proponiamo un diverso punto di vista che spero intrighi la gente portandola a giocare il nostro prodotto. Ma non è nostra intenzione 'far capire al mondo che in questa guerra c'è molto di più di quanto si renda conto'. Se pretendessimo tanto, ci renderemmo le cose difficili. Stiamo solo cercando di realizzare un buon videogioco.



cose che succedono e basta: non v'è alcuna 'giustizia divina' ad assicurare che chiunque abbia ciò che si meriti. È una decisione coraggiosa che dovrebbe amplificare considerevolmente il coinvolgimento del giocatore nella storia.

Su questo sfondo di autenticità e realismo moralmente moderato, Guerrilla intende far vivere al giocatore l'esperienza di un uomo nel corso di una anno di guerra nel Vietnam. Non c'è né vittoria né sconfitta in *ShellShock*. Il proprio alter ego non è l'eroe di una battaglia decisiva destinata a cambiare l'esito della guerra. Il suo obiettivo è semplicemente quello di sopravvivere. Il gioco non presuppone che *ShellShock* non sarà terribilmente rivoluzionario. Ci si muove con uno stick, si volta lo sguardo con l'altro, si spara con i dorsali e si scorrere fra le armi con la croce direzionale. Niente di trascendentale.

È stato possibile provare un solo livello, e sebbene ogni partita variasse rispetto alla precedente con nemici che di volta in volta apparivano in punti stabiliti dal caso, la missione seguiva sentieri convenzionali, con i propri compagni in attesa che si completassero obiettivi chiave della missione in corso. È chiaro che Guerrilla non ha intenzione di alienare potenziali acquirenti proponendo qualcosa di drammaticamente alternativo. I combattimenti, comunque, sono adeguatamente snervanti ed intimidatori, grazie ad una ricca vegetazione che impedisce di capire se la via che precede è pulita o brulicante di vietnamiti.

"Il proprio alter ego non è l'eroe di una battaglia decisiva destinata a cambiare l'esito della guerra. Il suo obiettivo è semplicemente quello di sopravvivere"

sia un grilletto facile desideroso di contribuire alla causa americana né un pacifista curioso di scoprire cosa succede ad un uomo posto in situazioni impossibili. Semplicemente, all'aumentare dell'esperienza maturata sul campo di battaglia egli evolve da semplice recluta ad agente speciale altamente addestrato. È una saggia impostazione da parte di Guerrilla, dal momento che riesce a garantire l'immedesimazione del giocatore con un personaggio comunque anonimo, offrendo al tempo stesso un vasto repertorio di tipologie di missioni che vanno dai conflitti su larga scala alle operazioni solitarie clandestine.

Forte delle innovazioni tematiche proposte, Guerrilla non ha problemi ad ammettere che il gameplay di

I propri compagni di squadra possono ferirsi, ma sono resistenti al fuoco amico, e la diversa colorazione assunta dal reticolo di mira allorquando poggiato su un soldato rende più semplice distinguere gli amici dai nemici rispetto a quanto sarebbe effettivamente possibile nel caotico scenario della giungla.

Affinché le battaglie siano intense ed imprevedibili, l'intelligenza artificiale tanto dei vietcong quanto dei membri della propria squadra deve essere reattiva e furba. Il direttore del gioco, **Dave Bowry**, è realistico in proposito:

In senso orario da sinistra in alto: Martin de Ronde, direttore commerciale; il palazzo a sei piani sede di Guerrilla; la scrivania dell'artista interno di Guerrilla; Dave Bowry, direttore

Durante il gioco sarà possibile ottenere fuoco di supporto. L'attacco ad opera dei mortai è veloce e flessibile mentre quello a base di napalm è più concentrato ma lento

"Non faremo grandi proclami in merito all'IA. Non puoi più permettertelo perché così tanti giochi lo fanno alla stadio di preview e raramente offrono ciò che promettono". È un atteggiamento lodevole nonché indicativo della pacata fiducia di Guerrilla nelle impressionanti risorse tecnologiche da cui nasce tanto *ShellShock* quanto *Killzone*. Certamente, le dimostrazioni dell'IA sono persuasive, con truppe vietnamite che identificano e perseguono i nemici che ne attraversavano la visuale periferica o che cercano di localizzare la posizione da cui provengono gli spari. Resta però da vedere fino a che punto queste reazioni dell'IA saranno intelligibili nella confusione delle battaglie che avranno corso nella giungla. Per quanto ben programmato, il comportamento dell'IA può sembrare stupido e bizzarro se il giocatore non ha un'idea chiara di cosa l'abbia innescato. Guerrilla potrebbe sostenere che incontrare nemici stazionari e distratti sia evento conforme all'autentica rappresentazione di una forza di combattimento non addestrata in condizioni difficili, ma i giocatori potrebbero pensarla diversamente.

In ogni presentazione alla stampa arriva sempre il momento in cui qualche giornalista chiede della modalità multiplayer e quindi dell'online. Di solito è una domanda seguita da una lunga serie di promesse e ambiziosi proponimenti. Ma in questo caso le risposte di Guerrilla sono state rispettivamente "no" e "no". *ShellShock* è un gioco esclusivamente single player. Giustamente, gli sviluppatori ritengono che non esista modo di preservare il clima che intendono ricreare in allegre sessioni di Cattura la bandiera, e inoltre non vogliono diluire le risorse destinate allo sviluppo del gioco cercando di reinventare la ruota dell'online.

Piuttosto, tutti gli sforzi sono indirizzati verso l'elaborato mondo del proprio campo base. È questo il luogo in cui l'atmosfera del 1967 verrà percepita maggiormente. Agente come hub di collegamento fra le varie missioni, il campo base è anche il luogo in cui si trascorreranno i momenti di riposo. Al di là dei potenziali mini-giochi in cui si verrà coinvolti, le proprie attività nel capo avranno anche delle ripercussioni sul gioco. Vendere del materiale recuperato durante una missione permetterà di comprare armi illegali che amplificheranno le proprie capacità offensive nella missione successiva. Non è chiaro se quel materiale includerà 'autentici' trofei vietnamiti come collane e quant'altro.

Ad ogni modo, la permanenza nel campo base sarà accompagnata da brani musicali dell'epoca, producendo un delizioso contrasto con l'austero silenzio della giungla. In accordo con il setting del gioco, inoltre, ci sono buone probabilità di vedere gente bere, fumare e bestemmiare. Guerrilla non è ancora pronta a mostrare il campo, ma i lavori di allestimento sono già in fase avanzata: lo si è dovuto rimpicciolire per impedire che si "trasformasse in una roba enorme tipo *Final Fantasy*".

Per concludere, *ShellShock* è uno dei più inusuali incroci fra tradizione, sfida e immaginazione che **Videogiochi** abbia mai avuto modo di esaminare. In base a ciò che Guerrilla ha voluto mostrare fino ad ora, non c'è alcun modo di capire se il gameplay sarà soddisfacente e se l'approccio ai temi trattati sarà effettivamente onesto e neutrale come dichiarato. Forse il modo più facile per sintetizzare il potenziale di *ShellShock* è riportare quanto dice il suo produttore Chris Vallely: "è un gioco di guerra in cui mai e poi mai vi sentirete come Chuck Norris".

Data la natura multiformato del progetto, *ShellShock* si basa su un motore grafico diverso da quello impiegato per *Killzone*

Mortal Kombat Deception

In quell'abbagliante paradiso dell'americano medio che è Las Vegas, Midway ha presentato alla stampa il nuovo episodio di *Mortal Kombat*. **Videogiochi** non poteva non 'fare una puntata'

I personaggi chiamati a raccolta per questo nuovo episodio saranno composti da sei lottatori inediti, otto provenienti da *Deadly Alliance* e altri dieci ripescati dai primi episodi della serie

In un mercato che non concede appello alle serie che falliscono di stupire ad ogni nuova iterazione, Midway solleva il sipario da *Mortal Kombat Deception*, dimostrando la confortante volontà di far spiccare un deciso balzo in avanti al suo storico franchise.

"Ogni arena è disseminata di armi e trappole, come giganteschi macchinari tritatutto che ingoiano carne, masticano ossa e sputano sangue"

Come in *Dead or Alive*, le arene propongono un'inedita struttura multilivello e sono impreziosite da diversi elementi interagibili. Pareti e parapetti possono essere sfondati per assicurare all'avversario voli chilometrici, guadagnando altresì accesso a nuovi teatri entro cui dar seguito alla carneficina. Ogni arena è inoltre disseminata di armi e trappole. Raccolte le prime, lo stile di combattimento si modifica in accordo, concedendo nuove mosse finché non si finisce con la schiena per terra. Le trappole, invece, consentono di sbarazzarsi dell'avversario proiettandolo verso morte certa, vuoi per mezzo di prese sospese su un lago di magma, di orde di ragni affamati brulicanti al di là di apposite vetrate frangibili o di giganteschi macchinari tritatutto che ingoiano carne, masticano ossa e sputano sangue.

Ma il primo aspetto di *Deception* a destare interesse è la modalità Konquest, completamente rivista e ampliata rispetto alla proposta di *Mortal Kombat Deadly Alliance*. L'imberbe giocatore parte ai comandi di un giovane apprendista per accompagnarlo lungo la perigliosa via del combattimento e delle sue mille discipline, in un mondo liberamente esplorabile regolato dal trascorrere delle ore del giorno e popolato dal cast al completo dei personaggi della saga. I precedenti 'Segreti della cripta' sono celati all'interno delle varie ambientazioni, e sono recuperabili solo in certi orari di una data giornata della settimana. Per raggiungerli e collezionarli è pertanto necessario prestare attenzione ai vari dialoghi che avranno luogo con gli NPC locali.

Allenandosi con i maestri che attendono nei vari dojo si possono inoltre imparare nuove mosse e sopratutto nuovi stili di combattimento, da associare al proprio personaggio scegliendone un massimo di tre.

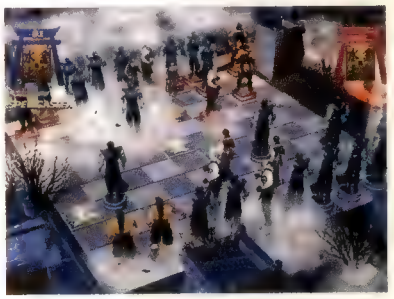
Al termine dell'avventura si avrà a disposizione un lottatore adulto più o meno personalizzato da gettare online per sfidare il resto del globo. Sì perché *Deception*, insieme a *DOA Online* per Xbox, sarà uno dei primi picchiaduro 3D a varcare i confini dell'online, e non solo per portarvi i suoi combattimenti, ma anche tutte le sue quattro modalità di gioco principali, vale a dire Arcade, Konquest e due new entry.

La modalità battezzata Mortal Kombat Chess si ispira all'ormai ancestrale *Archon*, e consente di disporre su una scacchiera diversi personaggi della serie assegnando ad ognuno di loro un ruolo specifico, come il kamikaze, in grado di trascinare nella sua morte anche i vicini, o il guaritore, capace di ridare energia ai compagni limitrofi. E ovviamente non manca il re. L'incontro con le pedine avversarie innesca una sequenza di combattimento interattiva destinata a determinare chi avrà la meglio, e non manca la possibilità di avvantaggiarsi delle armi presenti sulle varie caselle della scacchiera. Questa modalità potrebbe rivelarsi un'interessante variante 'strategica' del picchiaduro classico, ma resta ancora da vedere fino a che punto l'astuzia dei partecipanti peserà sull'esito della partita rispetto alle rispettive abilità in combattimento.

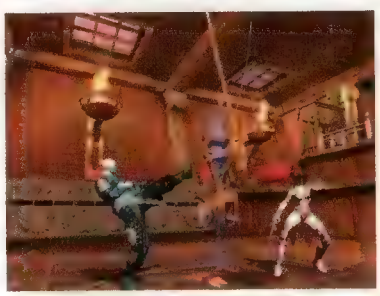
La modalità Puzzle Kombat è invece una riproposizione 'al sangue' dell'indimenticabile *Super Puzzle Fighter II Turbo*. Nella più classica tradizione del genere, dal cielo piovono una serie di blocchetti minacciando di intasare lo schermo. La loro corretta disposizione e con-

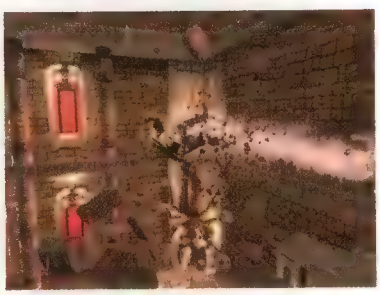
Il supporto per il gioco online è il benvenuto, e gli sviluppatori assicurano che non ci saranno problemi legati di lag

Sistema: **PS2, Xbox**
Produttore: **Midway**
Sviluppatore: **Interno**
Versione: **Americana**
Data d'uscita **Ottobre**



Midway ha deciso di non modificare il sistema di combattimento visto nel precedente episodio, basato sui tre differenti stili di lotta. La modalità Konquest (in foto) consentirà di sceglierne tre tra tutti quelli disponibili

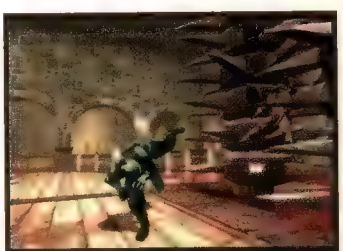




Le nuove arene multilivello sembrano destinate a regalare ogni genere di sorprese: che si tratti di armi da raccogliere o di trappole verso cui lanciare l'avversario per ridurlo a una poltiglia

seguente deflagrazione consente di rispedire il tutto all'avversario in una lotta a chi riesce ad affogare il concorrente. Versioni super deformed dei vari lottatori recitano il cubico duello in corso a bordo schermo, esibendosi in mosse speciali che consentono di scatenare l'inferno nel pozzo avversario o di ripulire il proprio. Ogni personaggio dispone di attacchi peculiari dagli effetti unici. Chi conosce il classico di casa Capcom a base di gemme sa già quanto sia difficile smettere di giocare con un amico, e la nuova prospettiva dell'online non può che apparire deliziosa ai fanatici del genere.

Le buone intenzioni sembrano esserci tutte in questo uragano di modalità, espansioni e ristrutturazioni, e le fonti di ispirazione chiamate in causa dallo stesso Ed Boon durante la presentazione fanno ben sperare. Ciononostante, distribuire le proprie energie in così tante direzioni differenti potrebbe fiaccare lo spirito originale della serie e tradursi in un peso difficile da sostenere per gli sviluppatori, per quanto navigati. **Videogiochi**, seppur intrigata dall'abbondante contorno, si augura solo che la bistecca non venga troppo cotta perché certi tagli di carne li preferisce al sangue.



Harakiri

Un nuovo episodio di *MK* non sarebbe tale se non fosse accompagnato dalle sue brave mosse finali con cui martoriare il cadavere dello sconfitto. Oltre ad aver dotato ogni personaggio di due differenti Fatality, Midway ha anche introdotto le mosse Hari Kari che consentono di suicidarsi per non subire l'onta della sconfitta finale. All'apparire del fatidico 'Finish him' il perdente potrà levarsi lo sfizio di uccidersi con le proprie mani, privando il vincitore del gusto della Fatality.

Burnout 3

L'arrivo di un nuovo publisher coincide con un cambio di direzione per il popolare franchise di Criterion, softco ormai ai vertici dello sviluppo di videogiochi in Europa

Il comparto audio è ancora lungi dall'essere completato, ma sembra già all'altezza dell'eccellente grafica. Durante gli incidenti (specialmente quelli rallentati) il livello di distorsione causato dalla forza dell'impatto è impressionante e contribuisce enormemente all'atmosfera

La versione di *Burnout 3* che **Videogiochi** si trova a visionare non è esattamente rivoluzionaria. Si tratta, piuttosto, di una sorta di *Burnout 2.5*, un'edizione leggermente migliorata di quello che può essere tranquillamente definito come uno dei migliori giochi di guida degli ultimi anni. In altre parole, il balzo in avanti non è della medesima portata di quello compiuto dal secondo episodio rispetto al primo.

La build in questione è però vecchia di un mese: gli sviluppatori di Criterion hanno voluto aprire la visita al loro quartier generale di Guildford, nel Surrey, con un codice datato proprio per mostrare i notevoli progressi compiuti nelle ultime settimane, progressi appurabili quando, come per magia, un secondo disco, fresco di masterizzatore, finisce nella debug di Alex Ward e compagni.

Allo stato attuale, *Burnout 3* rappresenta una considerevole evoluzione rispetto al prequel e, a giudicare dalla dimostrazione 'prima e dopo' a cui **Videogiochi** ha potuto assistere, il lavoro svolto dal team nell'ultimo mese è davvero encomiabile: non esiste gioco di guida dalla grafica migliore su Xbox. Il che è un complimento non da poco considerando che la versione mostrata da Criterion sta invece girando su PS2.

A dimostrazione dell'abilità dei programmatori di Criterion, le differenze fra la versione Xbox e quella PlayStation2 sono meno evidenti di quanto sarebbe lecito aspettarsi. La partecipazione del traffico agli incidenti è stata inoltre migliorata, con i camion che rovesciano persino il proprio carico sulla strada

"L'idea è di arrivare alla vittoria sfruttando ogni opportunità di spingere i concorrenti contro il traffico che procede in senso inverso"

Il turbo può essere utilizzato appena guadagnato, senza aspettare il riempimento del relativo indicatore. Guidare spericolatamente, contromano, schivando il traffico e prendendo il volo, permette di accumulare boost, ma in misura meno generosa di quanto visto in *Burnout 2*. Solo la guida altamente aggressiva porta le maggiori ricompense

Le premesse alla base del gioco sono cambiate e si concentrano ora sullo scontro fra piloti spericolati lungo normali strade cittadine. È tutto ancora incentrato sulla corsa, naturalmente (stavolta contro cinque avversari anziché tre), ma l'idea è di arrivare alla vittoria sfruttando ogni opportunità di spingere i concorrenti contro il traffico che procede in senso inverso o gli ostacoli a bordo pista, o semplicemente di prenderli a sportellate e farli finire contro un solido jersey di cemento. Il felice (non per loro) esito di queste manovre premia con un incremento della barra del turbo (ma se gli avversari eseguiranno le medesime mosse, 'ruberanno' parte della stessa barra) e una cospicua dose di punti. È inutile sottolineare che gli altri concorrenti non siano proprio degli agnellini e che venderanno cara la pelle su ogni tracciato. Anche indirizzando un avversario verso un parcheggio pieno di autobus provocando un incidente colossale, non ci vorrà molto prima che il classico 'effetto elastico' faccia rimontare il malcapitato, quanto mai desideroso di vendicarsi.

L'anima del gioco è questa. *Burnout 3* è l'equivalente automobilistico della selezione naturale, l'incarnazione digitale e turbocompressa della teoria di Darwin sulla sopravvivenza dei più forti. I possessori di adattatore di rete non paghi di aver dimostrato la propria superiorità evolutiva sui concorrenti della CPU potranno rilanciare la sfida online: Criterion è attualmente al lavoro affinché le sfide a sei giocatori via Internet siano tecnicamente indistinguibili da quelle offline, se non per l'impiego della comunicazione vocale via headset.

Nonostante le modifiche sopra elencate, il terzo episodio di *Burnout* ripropone inevitabilmente molte delle caratteristiche dei suoi predecessori: i circuiti chiusi si alternano ancora alle gare point-to-point, e le corse a lunga percorrenza miscelano piste tratte da ambientazioni differenti (le locazioni prescelte toccano Europa, USA e l'estremo Oriente). Come facilmente immaginabile, però, i progressi sono notevoli in ogni settore. A livello visivo le ambientazioni sono più vibranti e trafficate di quelle di *NFS Underground* e decisamente più credibili in quanto a realismo. I modelli delle automobili vantano un dettaglio superiore e un miglior uso dell'environment mapping, mentre gli incidenti sono stati elevati all'ennesima potenza (vedi box Crash Test Dummies). Ma sono le migliorie strutturali a destare il maggior interesse. La modalità principale propone una ragguardevole varietà di tipologie di gioco (basti citare qualche opzione dal nome abbastanza eloquente come Eliminator, Hot Lap, Survivor, Battle: Last Car Standing e Road Rage, una reinterpretazione della modalità Pursuit di *Burnout 2*) mentre l'esilarante Crash mode torna in versione rimodernata, con la promettente inclusione di opzioni

Sistema: **PS2, Xbox**
Produttore: **Electronic Arts**
Sviluppatore: **Criterion Games**
Versione: **Europea**
Data d'uscita: **Settembre**

L'influenza della 'cultura dell'elaborazione' appare evidente nel set di macchine a disposizione, decisamente più veloci ed elaborate di quelle dei prequel. Il giocatore potrà contare su vetture da rally, granturismo e supersportive più simili ai modelli a cui si ispirano. E aspettate di vedere le auto segrete...

per il gioco a due in sfida o cooperativa (oltre alla piena compatibilità online su PS2, naturalmente).

Con una release date prevista per settembre, Criterion ha ancora diverso tempo da dedicare al bilanciamento e alla rifinitura del gioco. Eppure il team britannico è già visibilmente orgoglioso del lavoro svolto finora. Parte di questa confidenza deriva dal nuovo publisher della serie. Gli autori di *Burnout* non fanno mistero del ruolo ricoperto dal colosso americano Electronic Arts come ispiratore e promotore di alcuni aspetti del progetto, risultando in una collaborazione che ha dato origine a quello che sembra essere il miglior episodio della serie: in termini di presentazione e struttura, questa terza iterazione pare insuperabile. È evidente la fiducia del team nel proprio progetto e, da quanto visto finora, sembra ampiamente giustificata. Allo stato attuale, e con il supporto del publisher numero uno al mondo, Criterion Games sembra destinata a ritagliarsi un posto nell'olimpo degli sviluppatori dei miglior racing game arcade di sempre.

Crash test dummies

Il seguito di *Burnout 2* (già il non plus ultra quando si parla di incidenti spettacolari) vanta un modello fisico revisionato che permette al frontale e al retro dei veicoli di accartocciarsi su se stessi, producendo realistiche deformazioni del telaio. Aggiungeteci un numero non indifferente di nuovi effetti particellari e il risultato sarà una pioggia di acciaio, plastica, vetri e scintille quanto mai spettacolare, in particolar modo adesso che è possibile rallentare l'azione a comando (basta premere il tasto del turbo). Criterion sta inoltre valutando la possibilità di includere esplosioni e fiamme (e scontri a mezz'aria nel Crash mode).

Onimusha 3: Demon Siege

Dai fondali in bitmap al full 3D. Prime impressioni sul terzo episodio di uno dei migliori franchise Capcom di questa generazione

A detta di Capcom, la versione occidentale di *Onimusha 3* proporrà un livello di difficoltà superiore a quello della controparte giapponese, 'tarato' verso il basso per non irritare sensibilità facili alla frustrazione. Un motivo in più per posticipare la recensione

Sebbene da un punto di vista squisitamente cronologico *Onimusha 3* venga dopo *Onimusha 2*, da quello prettamente strutturale è chiaramente il seguito del primo episodio della serie piuttosto che del secondo. Il che non va inteso come un dietro front da parte del team diretto da Keiji Inafune. Di fatto, l'inizio dei lavori su *Onimusha 3* risale al periodo immediatamente successivo la commercializzazione della prima avventura di Samanosuke. Figlio di uno sviluppo travagliato che l'ha visto nascere su PSone e migrare su PS2 per soddisfare la volontà di Capcom di esordire al più presto con un blockbuster di 'nuova generazione', *Onimusha* era poco più di banco di prova per il team di sviluppo, un'occasione per farsi le ossa sull'intricata architettura del nuovo sistema Sony. Mentre il secondo capitolo veniva affidato ad un team diverso che si sarebbe limitato ad ammortizzare le spese riciclando il motore grafico allestito per il primo, gli autori originali si producevano nella concretizzazione della 'vera' visione di Inafune. Il risultato è disponibile in Giappone dal 26 febbraio scorso e, nell'attesa di recensire l'edizione europea prevista per settembre, **Videogiochi** non poteva fare a meno di approfittarne per indagarne le potenzialità.

"Non salterete come Dante, ma i combattimenti godono di una rinnovata fluidità, resa necessaria dalla natura sensibilmente più rissosa dei conflitti"

È raro osservare una sequenza introduttiva per due volte consecutive all'avvio di un nuovo gioco, ma quella di *Onimusha 3* (risultato della collaborazione fra gli specialisti della CGI Robot, il re delle sequenze action Donnie Yen, il regista giapponese Takashi Yamakazi ed una dose significativa di danaro Capcom) merita davvero una seconda visione. La serie non è certo nuova a spettacolari sequenze in CGI (semmai è uno dei suoi tratti distintivi), e il terzo episodio ribadisce il concetto di fondo: Namco e Square hanno un nuovo concorrente nel campo della computer grafica. Sebbene al momento nulla lasci prevedere un esordio di Capcom nell'industria cinematografica, è evidente che la casa giapponese disponga delle risorse necessarie per realizzare qualcosa di potente.

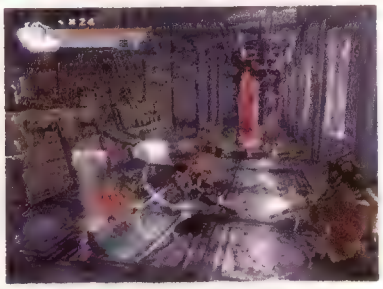
Ma **Videogiochi** è qui per discorrere di *Onimusha 3*, non della sua fantasmagorica apertura (che lascerà scoprire all'utente finale). Già saprete che il gioco propone due personaggi principali (il samurai del XVI secolo Akechi Samanosuke e il poliziotto dei tempi moderni Jacques Blanque) modellati rispettivamente sulla sembianze dell'attore giapponese Takeshi Kaneshiro e di quello francese Jean Reno. E saprete anche che l'avventura si basa sull'idea che i due condividano il medesimo obiettivo (la capitolazione di Nobunaga) ma che lo perseguano l'uno nel contesto storico/scenografico originario dell'altro.

Il sistema di controllo è la prima differenza che i veterani di *Onimusha* noteranno. Finalmente dimentico dell'impostazione tramandata da *Resident Evil*, *Onimusha 3* adotta una soluzione screen relative con ibridazioni character relative analoga a quello proposta in *Devil May Cry*, e che si sposa perfettamente con uno stile di gioco che rinnega (o che più probabilmente non ha mai preso in considerazione) le sfumature RPG accennate nel secondo capitolo (leggi niente scambi di oggetti per ottenere favori e diramazioni narrative) per focalizzarsi sull'azione pura.

Non salterete come Dante, ma i combattimenti godono di una rinnovata fluidità, resa necessaria dalla natura sensibilmente più rissosa dei conflitti. La facoltà di scagliare frecce (nel caso di Samanosuke) semplicemente agendo su uno dei tasti frontali favorisce inoltre l'integrazione di attacchi ravvicinati e a lunga gittata.

Immancabili fasi di puzzle solving aiutano a prendere fiato fra un combattimento e l'altro scongiurando nel contempo l'atrofia cerebrale. Sebbene il più delle volte sia il gioco a comandare il passaggio da un protagonista all'altro, speciali varchi spazio-temporali consentono l'interscambio di oggetti fra i due, dando adito a nuove soluzioni enigmistiche

Sistema: **PlayStation2**
Produttore: **Capcom**
Sviluppatore: **Interno (Production Studio 2)**
Versione: **Giapponese**
Data d'uscita: **Disponibile (Giappone), settembre (Europa)**



basate sulla collaborazione 'a distanza'.

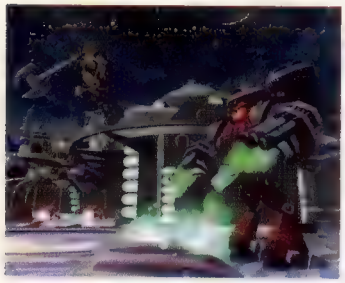
Infine, l'impiego di un motore grafico totalmente tridimensionale (e per nulla pregiudicante la qualità estetica che si attesta su livelli di pura eccellenza) significa scenari più dinamici a beneficio della spettacolarità e della visibilità. Pur viaggiando su binari prestabiliti, la telecamera virtuale manifesta la gradevole propensione a pedinare il protagonista tenendolo al centro dell'inquadratura e più in generale ad adattarsi dinamicamente alle molteplici situazioni proposte scongiurando la frustrazione per sopravvenuta e incolpevole cecità.

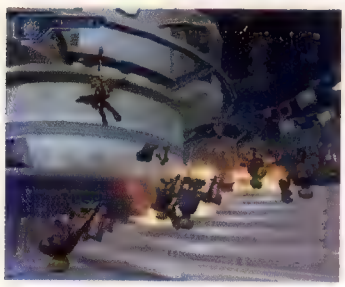
Predevibilmente, le prime ore di gioco non rivelano sorprese particolari. *Onimusha 3* si limita a proporre una solida rifinitura del concetto base, limato dall'evidente esperienza maturata nel corso degli anni da Inafune ed il suo team. In breve, un titolo apparentemente destinato a chiudere la saga (almeno per questa generazione) nel miglior modo possibile. Ma ovviamente, alla luce della rilevanza del costrutto narrativo e di alcuni dettagli oscurati dalla barriera linguistica, il giudizio finale resta riservato alla versione in lingua comprensibile.

Demon Siege **rigetta il complesso sistema di upgrade di item curativi, parastinchi e tutori per avambracci introdotto in *Onimusha 2* per concentrarsi unicamente sull'evoluzione delle armi e dell'armatura. Una semplificazione che sottolinea la volontà di ritornare alle origini**

Ratchet & Clank 3

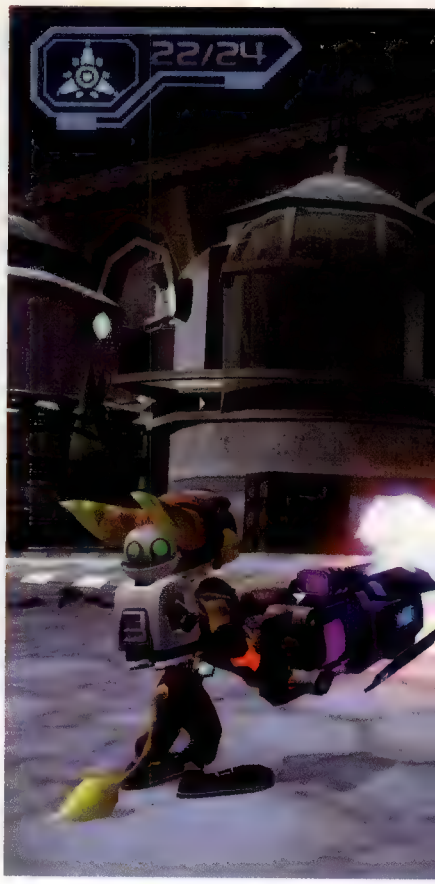
Se non fosse per l'online si potrebbe tranquillamente parlare di un *Ratchet & Clank 2.5*, ma la modalità multiplayer sembra poter garantire una marcia in più al franchise Insomniac





La spettacolarità dei livelli di questo terzo episodio è impareggiabile, ma, come sempre, la frenesia dell'azione lascia ben poco tempo per fare i turisti

Un nuovo 'sistema di navigazione' permette ai nemici di muoversi per i livelli in maniera più coerente e di attaccare Ratchet in modo da infliggergli il maggior danno possibile



Se il successo di un gioco fosse direttamente proporzionale all'entusiasmo dei suoi sviluppatori, *Ratchet & Clank* sarebbe il franchise videoludico più conosciuto al mondo. Bastano poche parole spese sulla modalità multiplayer di *R&C3* da parte di **Brian Allgeier**, design director di Insomniac Games (intervenuto a Londra per la presentazione del progetto alla stampa europea), per rendersi conto di quanto gli sviluppatori americani confidino nella bontà delle proprie creazioni. "Siamo convinti che la modalità multiplayer abbia lo stesso valore di quella in singolo e che possa avere un impatto notevole sul genere degli action game, proprio come l'hanno avuto in passato titoli come *Mario 64*", dichiara. "Crediamo che *Ratchet & Clank 3* sia in grado di diventare un titolo paradigmatico per gli action game futuri dotati di una componente online".

"È innegabile che la sezione multiplayer costituisca l'innovazione principale di un titolo che altrimenti ricalca le orme dei propri predecessori"

Allgeier, già designer dei primi due *R&C* oltre che dell'eccellente *Spyro the Dragon*, è probabilmente consapevole dell'esagerazione delle proprie affermazioni, ma è comunque innegabile che la sezione multiplayer costituisca l'innovazione principale di un titolo che altrimenti ricalca pedissequamente le orme dei propri, sottovalutati, predecessori. "La meccanica di *Ratchet & Clank 3* non si discosta da quella dei prequel", ammette Brian. "Abbiamo analizzato il feedback di riviste e utenti in merito ai primi due episodi, e il gameplay è sempre stato accolto positivamente. In particolare, i giocatori hanno apprezzato le armi più bizzarre ed originali, e i nostri designer si sono concentrati su quest'aspetto per il terzo episodio". Particolare attenzione all'arsenale, quindi, con una quindicina di armi che potranno essere upgradate fino a quattro volte (contro la singola volta del prequel) e con gadget esilaranti come l'Infector, un fucile che spara un virus al cui contatto i nemici 'impazziscono' distogliendo la propria attenzione da Ratchet e iniziando a combattere fra loro, il Beam of Death, un raggio che può essere utilizzato come una frusta per spazzare il campo dai malcapitati che si trovano nelle vicinanze, o il Refractor, uno scudo con cui il protagonista è in grado di rispedire i colpi al mittente e deviare raggi laser per sbloccare meccanismi, attivare interruttori e più in generale risolvere i puzzle immancabilmente proposti da ogni capitolo della serie.

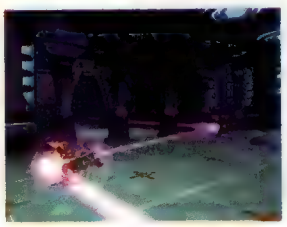
Per il resto, poche novità all'orizzonte. Sempre Allgeier: "*Ratchet & Clank 3* è il classico action game. Prendiamo la sezione che chiamiamo eloquentemente 'Path of death': Ratchet deve correre, sparare ai nemici, evitare una serie di massi rotolanti, saltare lungo una sequenza di piattaforme, evitare trappole come pezzi di livello che collassano assieme a fiammate che escono dal pavimento, e arrivare così allo scontro decisivo col nemico di fine livello. Cos'altro si può desiderare?".

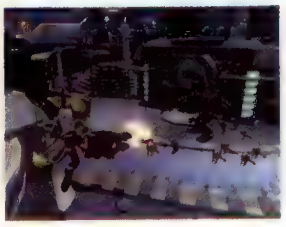
Come da tradizione, il lavoro svolto dai programmatori californiani ha dato vita a un comparto audiovisivo di prim'ordine. "L'engine di *Ratchet & Clank 2* è stato completamente rivisto, tant'è mondi come quello nella foresta di Florana non sarebbero stati possibili in precedenza", prosegue Allgeier. "Il frame rate è sempre stabile sui 60fps, ma il livello di dettaglio non ha eguali nei nostri titoli, con effetti particolarmente riusciti come quello delle superfici metalliche riflettenti o degli specchi d'acqua. I nemici non sono cresciuti solo come dimensioni, ma anche in numero: in alcune sezioni Ratchet sarà vittima di vere e proprie imboscate e dovrà lottare contro orde di nemici".

Ma, come detto, è il multiplayer la feature di cui in Insomniac vanno decisamente più

Sistema: **PlayStation2**
Produttore: **SCEA**
Sviluppatore: **Insomniac Games**
Versione: **Americana**
Data d'uscita: **Autunno**

Sebbene le foto della modalità multiplayer mostrino solo un robot, stando alle dichiarazioni di Insomniac la gamma di personaggi disponibili dovrebbe essere particolarmente ampia





orgogliosi: fino a otto giocatori possono sfidarsi online (quattro nella modalità offline, tramite doppio split-screen) in una sorta di rudimentale Assault ambientato su sei mappe appositamente allestite. "La modalità principale è piuttosto semplice", spiega Allgeier. "Ci sono due team da quattro persone ciascuno e l'obiettivo è quello di conquistare la base avversaria. Sul campo di battaglia sono presenti diverse armi e una serie di veicoli utili allo scopo: i mezzi possono essere terrestri o aerei, e quasi tutti offrono alloggio a due giocatori, con uno alla guida e l'altro alle mitragliatrici, oppure impegnato a sganciare le bombe nel caso sia a bordo di un mezzo volante. Inoltre, le ambientazioni possono essere distrutte, e questo aggiunge un minimo di strategia ai conflitti".

Semplice ma avvincente, come può testimoniare **Videogiochi** dopo una sessione blastatoria durata diverse ore. "La fase di testing ha dato dei risultati insperati", esclama Allgeier. "Di solito i ragazzi fino a 13-14 anni adorano i nostri giochi, mentre quelli di 16 li trovano troppo infantili e quelli oltre i 18 li snobbano, preferendo titoli più maturi come *GTA* e simili. Con *Ratchet & Clank 3* abbiamo ottenuto invece risultati eccellenti in tutte le fasce d'età, proprio grazie alla modalità multiplayer. Durante i focus test ci siamo accorti che molti di loro giocavano praticamente solo alla modalità online, e 9 su 10 hanno detto che avrebbero comprato il gioco anche se non fosse stata inclusa alcuna modalità single player". Proprio in queste settimane Insomniac sta anche vagliando la possibilità di includere un'opzione multiplayer che supporti online e split-screen contemporaneamente (in pratica, scontri a otto giocatori, con quattro utenti su ogni PS2), anche se Allgeier non sembra particolarmente convinto di questa soluzione, a causa di "possibili problemi di banda nello scambio dei dati".

Nonostante l'elevato potenziale dimostrato da Insomniac Games durante la presentazione del gioco, il successo di *Ratchet & Clank 3* è tutt'altro che scontato: il franchise ha sempre sofferto la concorrenza con *Jak & Daxter* e un'uscita sull'affollato mercato autunnale, unita alla scarsa penetrazione dell'online nel Vecchio Continente, potrebbe danneggiare le performance di vendita europee di un titolo che meriterebbe probabilmente maggiore attenzione.

Cento di questi giorni

Il lancio di *R&C3* rappresenta per Insomniac un'occasione per festeggiare i primi dieci anni di attività in campo videoludico. Un risultato che Ryan Schneider, comunication director di Insomniac, definisce "Semplicemente eccezionale". E spiega: "Dieci anni fa c'erano meno regole ed era più facile per uno sviluppatore indipendente trovare il proprio posto nell'industria. Adesso è tutto più impegnativo, soprattutto dal punto di vista economico. Se date un'occhiata alla Top 50 dei titoli più venduti dello scorso anno, solo due sono stati realizzati da softco indipendenti, entrambi sono pubblicati da SCEA e uno di questi è opera di Insomniac, mentre l'altro porta la firma di Zipper Interactive". Il segreto di questo successo? "Cinque ingredienti fondamentali: indipendenza creativa, privilegiare la qualità sulla quantità, efficienza (che ci permette di non essere mai in ritardo e di sfornare sette giochi in dieci anni), ricerca dell'innovazione e cooperazione tra tutti i membri del nostro team. Cinque ingredienti che saranno sempre alla base della filosofia di Insomniac".

Jak 3

"You go back, Jak, do it again..."
Naughty Dog lancia per l'ennesima volta il guanto di sfida a Insomniac

Naughty Dog è ancora al lavoro sulla nuova versione del protagonista, Light Jak, caratteristica che sarà implementata solo nella versione giocabile prevista per il prossimo E3

Nonostante la popolarità della serie *Jak & Daxter* e il fatto che il terzo episodio non sia mai stato mostrato al pubblico prima, i giornalisti convenuti presso l'esclusivo albergo One Aldwych di Londra per la presentazione di *Jak 3* sembrano più interessati al futuro di **Jason Rubin** (che ha annunciato le proprie dimissioni proprio qualche settimana prima dell'evento) che alle novità della terza avventura targata Naughty Dog.

"Il nostro obiettivo era quello di creare una trilogia. Questo non significa che la serie finirà, ma che la storia si completerà con *Jak 3*"

Lo sa Sony Computer Entertainment, lo sa Naughty Dog e lo sa anche Rubin, che decide quindi di chiarire la situazione prima ancora che la presentazione abbia inizio: "Abbiamo qui Evan Wells [game director di Naughty Dog] che ha sempre fatto un eccellente lavoro e col passare degli anni è sempre stato più coinvolto nei progetti di Naughty Dog, al punto che a me è rimasto ben poco da fare. Prima ero responsabile delle animazioni, ma ormai sono anni che non me ne occupo più, al punto che nemmeno conosco Maya, dato che sono cresciuto su Alias Wavefront. Nei giochi passati mi sono occupato degli effetti particellari, ma ora abbiamo una persona che si occupa solo di quello, ed è bravissima. Insomma, vado al lavoro e non ho niente da fare. Inoltre SCEA ci ha semplificato la vita immensamente, dandoci sempre il budget che abbiamo chiesto e supportandoci in ogni maniera possibile. Quando eravamo indipendenti dovevo occuparmi di un sacco di cose, ma ora SCEA fa tutto. E lo fa alla grande. In breve, il mio lavoro come manager ha ben poco senso e dato che non mi occupo più dei giochi in alcun modo, non volevo fare la fine del vecchiaccio che tutti aspettano dia le dimissioni da un giorno all'altro. Quindi me ne sono andato, perché credo sia la soluzione migliore per me, Naughty Dog e SCEA (la quale era al corrente della mia decisione da oltre un anno, quindi non è stata una novità per loro). Non so ancora cosa farò, ma ritengo ci siano parecchie opportunità in quest'industria, quindi vedremo...".

I lucertoloni saltellanti permettono a Jak e socio di spostarsi per le varie locazioni in tutta fretta. Questi bestioni vanno però nutriti cacciando gli animali che vivono nel deserto

Le parole di Rubin lasciano pochi dubbi sull'importanza di **Evan Wells** nella creazione di *Jak 3*, e l'ex-designer di Sega e Crystal Dynamics (che annovera nel proprio curriculum titoli come *Toe Jam & Earl 2*, *Gex* e *Crash Bandicoot 3*) è consapevole dell'enorme aspettativa che circonda lo sviluppo di questo terzo episodio della serie: "Il primo *Jak* ha venduto oltre tre milioni e mezzo di copie, e con *Jak 2* abbiamo venduto 1,6 milioni di copie negli ultimi cinque mesi, quindi non ci sono dubbi sulla popolarità del franchise". Franchise che dovrebbe vedere una svolta proprio dopo l'uscita del terzo episodio. "Il nostro obiettivo era quello di creare una trilogia", spiega Wells. "Questo non significa che la serie finirà, ma che la storia si completerà con *Jak 3*. In un certo senso chiuderemo il cerchio con questo capitolo".

Le affermazioni di Wells lasciano immediatamente intendere l'importanza della trama all'interno di *Jak 3*: in Naughty Dog sono particolarmente orgogliosi delle proprie sceneggiature e non fanno mistero del tempo e delle energie spese nel mettere a punto una storia che possa risultare avvincente e al tempo stesso fungere da collante fra i vari livelli. Non a caso lo studio americano ha recentemente incluso nel proprio roster Amy Hennig, sceneggiatrice di punta di Crystal Dynamics e principale autrice della serie *Legacy of Kain*.

Se i personaggi e le cut-scene ricalcheranno quanto visto in precedenza, il cambiamento principale fra questo terzo episodio e i prequel risiede nell'ambientazione. Ancora Wells: "*Jak 2* era ambientato all'interno di una città, ma come scopriranno i giocatori durante le prime cut-scene di questo terzo episodio, Jak e Daxter sono stati espulsi dalla città e si trovano a vagare per le zone

Sistema: **PlayStation2**
Produttore: **SCEA**
Sviluppatore: **Naughty Dog**
Versione: **Americana**
Data d'uscita: **Autunno**

Con uno stick si controlla la dune buggy e con l'altro la mitraglietta montata nella parte posteriore, così da eliminare tutti gli insetti che hanno la spiacevole abitudine di attaccarsi alla quattroruote. Semplice, ma esilarante

desertiche al di fuori dell'area abitata".

Si tratta di una premessa narrativa pensata per imprimere una piccola svolta alla serie: spazi più aperti, niente più muri o strade particolarmente strette e trafficate in cui si faccia fatica a muoversi a bordo di un veicolo (una delle lamentele più frequenti da parte degli acquirenti di *Jak 2*, stando a Wells) e mezzi completamente nuovi. Protagoniste della terza iterazione sembrano essere infatti delle dune buggy dal design post-atomico chiaramente influenzato dallo storico film 'Mad Max'. Spiega Wells: "Le buggy sono più divertenti da guidare degli hovercraft visti in *Jak 2*: saltano, si ribaltano, trasmettono un senso di velocità enorme e danno l'impressione di trovarsi di fronte a un sistema fisico più credibile, con dune e massi a lanciare in aria la dune buggy ad ogni istante. In generale, abbiamo fatto in modo che gli spostamenti da una locazione all'altra fossero meno tediosi. Esistono città nel deserto, ma il loro design combinato alla presenza di lucertoloni che possono trasportare Jak fanno sì che non si debba passare troppo tempo per andare dal punto A al punto B, anche perché la mappa di gioco è cinque volte più grande di quella vista nel prequel".

Inutile dire che locazioni così ampie hanno richiesto un potenziamento del già notevole motore alla base di *Jak 2*, con una particolare attenzione alla fisica ragdoll (in alcuni livelli è possibile colpire ripetutamente degli animali pelosi, portandoli ad assumere posizioni sempre diverse) e dei veicoli, come menzionato in precedenza.

"Ma il comparto tecnico non è l'aspetto su cui ci siamo concentrati principalmente", ammette il game director. "Il nostro obiettivo primario è stato quello di rendere il gioco più fluido e divertente, ampliando il numero di armi, inserendo Light Jak (vedi box), rendendo l'azione più fluida e bilanciando meglio il livello di difficoltà, che aveva dei picchi spiacevoli in *Jak 2*. In definitiva, abbiamo voluto creare un Jak migliore, simile ai precedenti, ma in grado di offrire un'esperienza più gratificante a hardcore e casual gamer".

Una promessa che Naughty Dog dovrà assolutamente mantenere, visto il riscontro non proprio favorevole di critica e pubblico di fronte a *Jak 2*. E forse la partenza di Jason Rubin, al di là di quanto da lui dichiarato, ha a che fare proprio con quello...

Light Jak

Bianco e nero, yin e yang, luce e oscurità. Dopo aver introdotto Dark Jak nell'episodio dello scorso anno, Naughty Dog dà vita a Light Jak in questa terza iterazione della serie. "Le trasformazioni di Jak influiscono sia sulla trama che sulla giocabilità", spiega Wells. "Nel primo caso permettono al giocatore di scegliere fra due strade, Light o Dark, di vedere il mondo da due punti di vista diversi. Per quanto riguarda la giocabilità, abbiamo sentito la necessità di creare un personaggio che bilanciasse la potenza offensiva di Dark Jak con movimenti più veloci e una maggiore versatilità. Una sorta di eroe che contrapponesse l'agilità alla forza bruta. Per questo motivo Light Jak è ad esempio in grado di volare, previo recupero di apposito power-up, e di rigenerare l'energia eventualmente persa durante gli scontri. E in più ha un look decisamente spettacolare".

Chronicles of Riddick

I film di Vin Diesel non sono certo rinomati per il proprio spessore, ma in quanto a potenziale per una trasposizione videoludica hanno ben pochi rivali

Nella build presentata dagli sviluppatori, l'IA necessita ancora di perfezionamento. Dopo aver allarmato le guardie, è sufficiente correre lontano e issarsi su una scala a pioli per vederle tornare alla normalità

Una volta neutralizzato un nemico, è possibile trascinare il corpo e nasconderlo agli occhi delle altre guardie. Niente di nuovo, ma la fisica ragdoll è eccezionale

Il miglior modo per descrivere *Chronicles of Riddick* è quello di tracciare un parallelo con *Doom III*, titolo con cui il progetto di Starbreeze Studios condivide diversi aspetti. Tanto per cominciare, entrambi utilizzano con successo per-pixel shading ed illuminazione dinamica per creare ambienti sci-fi altamente suggestivi. Inoltre entrambi si poggiano sulla medesima linea di design, con interni industriali caratterizzati da superfici metalliche, griglie, tubature e ventole giganti.

A differenza di *Doom III*, dove il giocatore si trova negli scomodi panni di un indomabile space marine, in *Riddick* il protagonista è il personaggio interpretato da Vin Diesel nella pellicola fantascientifica 'Pitch Black'. La trama del gioco ricostruisce gli eventi precedenti a quelli narrati nel film in uscita con cui *Riddick* condivide il nome, a sua volta un prequel del film del 2000 che ha lanciato Vin Diesel. In altre parole: in principio c'era *Riddick*.

"Entro le mura della prigione vige un sistema di scambi che permette al protagonista di far girare oggetti utili ad ottenere privilegi"

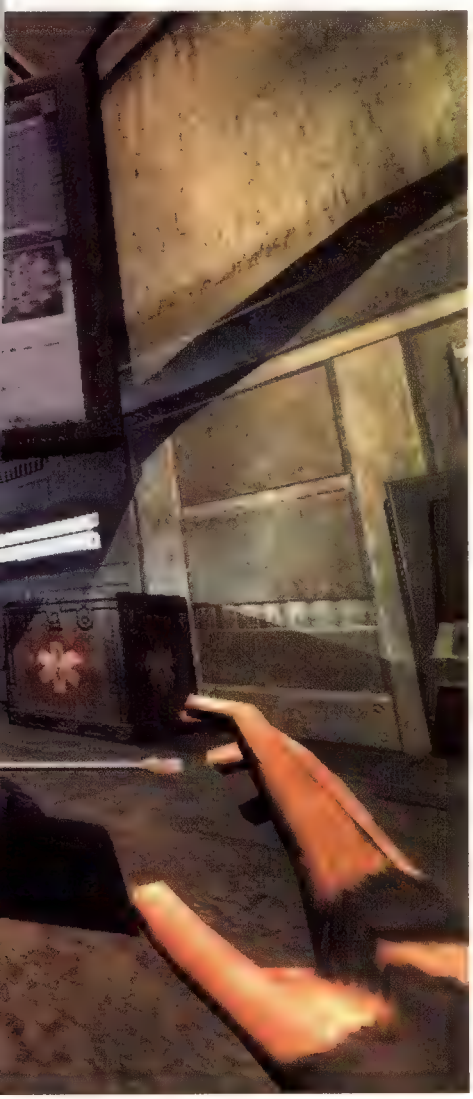
In questo prequel videoludico del prequel cinematografico, il giocatore si trova incarcerato a Butcher Bay, una prigione di massima sicurezza nota per la sua inviolabilità. Sebbene ancora per poco, dal momento che sarà compito del giocatore screditarne la reputazione.

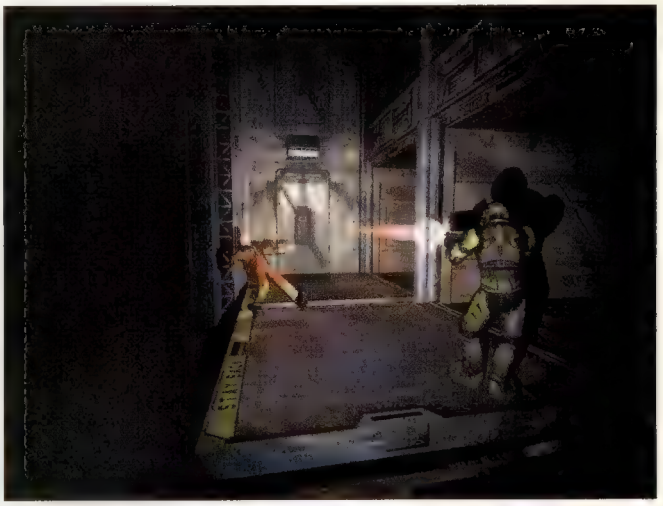
Oltre a *Doom III*, *Riddick* ricorda in più punti anche *Breakdown* di Namco, e non solo per la visuale in soggettiva, ma soprattutto per la volontà degli sviluppatori di incorporare un sistema di combattimento corpo-a-corpo che non preveda unicamente di tirare pugni a casaccio.

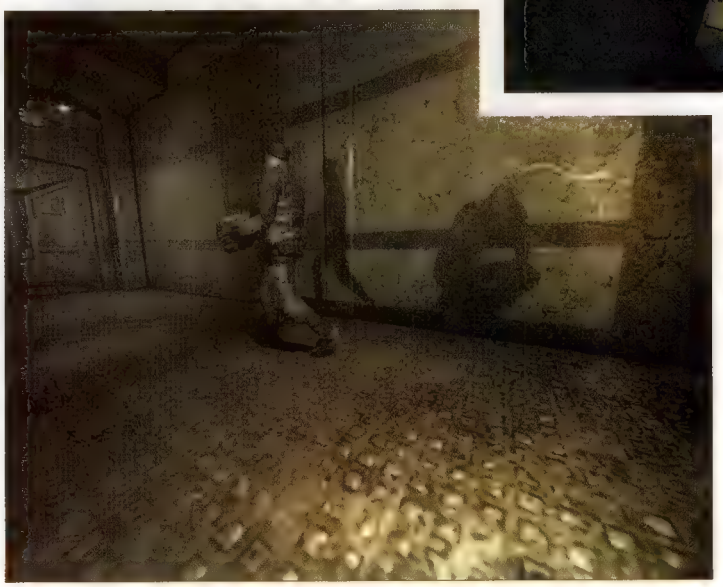
Ovviamente non mancano le armi, anche se per utilizzarle sarà prima necessario rubarle alle guardie della prigione. Compito non facile, perché ogni arma incorpora il codice genetico del suo proprietario: se non lo riconosce, si rifiuta di funzionare. Il che rende necessario accedere al sistema computerizzato del carcere per aggiornarne il data base con il proprio DNA.

Se a questo punto avete maturato il sospetto di trovarvi di fronte a qualcosa di più del classico FPS, è perché è proprio così. L'interazione con gli altri personaggi, per esempio, non si basa unicamente sulla scelta fra ignorarli o farli a pezzi: entro le mura della prigione vige un sistema di scambi che permette al protagonista di far girare sigarette, droghe pesanti e altri oggetti utili ad ottenere privilegi fondamentali per portare a termine il proprio piano di evasione. E non manca la componente stealth: gli occhi di Riddick gli permettono di vedere al buio, pertanto l'approccio più

Sistema: **Xbox**
Produttore: **Vivendi Universal**
Sviluppatore: **Starbreeze Studios**
Versione: **Europea**
Data d'uscita: **NA**







Le ombre dinamiche aggiungono parecchio al realismo visivo (a sinistra) e agiscono su ogni singolo personaggio del gioco, Riddick compreso

Anche se *Riddick* non è il classico FPS, il suo arsenale trae ispirazione dai migliori esponenti del genere, con granate, minigun e fucili dal potenziale altamente esplosivo

logico per eliminare alcune guardie nella stanza delle docce, per esempio, è quello di spegnere le luci e muoversi nell'ombra per spezzare qualche collo prima ancora che le vittime si accorgano della presenza del loro carnefice.

Non è ancora chiaro come e se tutti questi elementi funzioneranno insieme, ma perlomeno non ci sono dubbi sul comparto estetico del gioco: il livello di dettaglio è impressionante, l'uso delle ombre è magistrale e lo stesso Riddick, modellato proprio su Vin Diesel, è uno dei personaggi più credibili mai visti in un videogioco.

Chronicles of Riddick è quindi un titolo da tenere d'occhio nonché una piacevole sorpresa da parte di Starbreeze Studios, autori del deludente *Enclave*.

Fuga da Butcher Bay

Quella di Butcher Bay dovrebbe essere 'la prigione più famosa della galassia'. La struttura è divisa in tre sezioni: quella di 'massima sicurezza', sulla superficie del pianeta, quella di 'doppia sicurezza', nei sotterranei, e infine quella di 'tripla sicurezza', situata nella torre della struttura. Per fuggire dalle tre sezioni è necessaria una combinazione di astuzia, azione stealth e forza bruta, quest'ultima soprattutto contro le guardie 'meno umane' del carcere (in foto).

Red Dead Revolver

Dal tramonto all'alba. Da Capcom a Rockstar. *Red Dead Revoler* riemerge dall'oblio. E sembra anche in buona forma

I livelli offrono un'ampia scelta di ripari e nascondigli, da sfruttare con ingegno e tempismo per colpire senza rischiare troppo la pelle

La storia di *Red Dead Revolver* parte da Tokyo, e più precisamente dagli immensi saloni del Makuhari Messe, dove gli inviati d'un tempo, giornalisti di **Videogiochi** oggi, entrarono per la prima volta in contatto con il progetto sviluppato da Angel Studios. Correva l'anno 2002, e al TGS di allora il gioco era ancora etichettato Capcom. Oggi la situazione è diversa, visto che lo scorso autunno Angel Studios è stata acquisita da Rockstar e inglobata in Rockstar San Diego. In dote, gli sviluppatori (già autori dei discreti *Smuggler's Run* per PS2) hanno portato il proprio pistolero, un personaggio di spessore capace di distrarre i ragazzi di Sam Houser dalle loro preferenze urbane e gratuitamente violente.

"Il caricatore vuoto sembra una vicissitudine con cui bisognerà fare spesso i conti, visto che *RDR* batte il percussore di un vero e proprio sparatutto"

Un lavoro da professionista
In qualità di cacciatore di taglie, Red sarà spesso impegnato in veri e propri duelli. Questi speciali scontri a fuoco iniziano con una scena proposta al rallentatore, al termine della quale bisogna estrarre rapidamente la pistola e premere il grilletto. Ovviamente, ogni lavoro ben eseguito porterà dei contanti nelle tasche del protagonista, da spendere per riparare e potenziare le proprie armi. Particolari 'moltiplicatori pecuniari' si attivano quando il giocatore riesce ad abbattere i nemici senza lasciare passare più di cinque secondi tra un morto e l'altro.

Il sangue che i giocatori si lasciano alle spalle nel selvaggio West di *Red Dead Revolver* è, infatti, più che giustificato. La vicenda è ambientata sul finire del '800 e vanta un prologo decisamente classico: i genitori del giovane Red festeggiano il rinvenimento di un filone d'oro nella proprietà di famiglia, ma proprio sul più bello vengono interrotti dall'irruzione degli scagnozzi del generale messicano Diego Javier, che bruciano la mamma e sparano al papà. Malgrado sia solo un bambino, Red riesce comunque a impugnare la rivoltella del padre (recuperandola dalle fiamme e provocandosi un'ustione sul palmo della mano) e ad abbattere uno dei banditi...

Passano gli anni, Red cresce, diventa un cacciatore di taglie assetato di vendetta e Rockstar invita **Videogiochi** a prendere visione del gioco. *Red Dead Revolver* è un action game 3D maturo, disegnato con stile e curato nei minimi dettagli, come esige la ferrea dottrina Rockstar. Sebbene si tratti di un titolo ineccepibile sotto il profilo tecnico, l'atmosfera che si respira attraversando i suoi ambienti è pregna di polvere e di passato. Una speciale patina cromatica conferisce ai livelli l'aura delle pellicole spaghetti western degli anni '70, mentre le ambientazioni stuzzicano la vista con scenari ariosi e illuminati (per non dire arrostiti) da un sole a picco. Il palcoscenico ideale, insomma, su cui muovere uno dopo l'altro sei diversi protagonisti, tra cui anche alcuni femminili, che con Red in testa promettono di narrare una storia leggendaria.

Dei tre livelli testati da **Videogiochi**, due mettevano al comando del protagonista principale, e uno nei panni del perfido Diego Javier (in una sorta di flashback negli anni in cui il generale non era ancora un assassino). A differenza di quanto successo ai tempi della prima sessione di prova al Tokyo Game Show, *Red Dead Revolver* manifesta da subito una giocabilità intuitiva, frutto di un'accorta distribuzione delle diverse opzioni di combattimento fra i tasti del controller. Gli sganassoni per le scaramucce a mani nude sono forse un po' legnosi, ma servono comunque a mettere fuori combattimento i nemici più deboli e a impossessarsi delle loro armi, nel caso in cui le munizioni si siano esaurite.

Il caricatore vuoto sembra una vicissitudine con cui bisognerà fare spesso i conti, visto che *Red Dead Revolver* batte il percussore di un vero e proprio sparatutto. Farabutti vicini e lontani cadono imbottiti di piombo dai balconi dei saloon e dai tetti dei bordelli, ma subito ne spuntano di nuovi e più agguerriti, fino all'immancabile epilogo con i boss di fine livello.

Quando lo sparo primario diventa insufficiente a garantire la sopravvivenza del protagonista, giungono in soccorso appositi attacchi speciali. Ognuno dei sei personag-

Sistema: **PS2, Xbox**
Produttore: **Rockstar**
Sviluppatore: **Rockstar San Diego**
Versione: **Europea**
Data d'uscita: **Imminente**

La ragazza, la cui identità rimane momentaneamente oscura, è uno dei sei personaggi giocabili di *Red Dead Revolver*

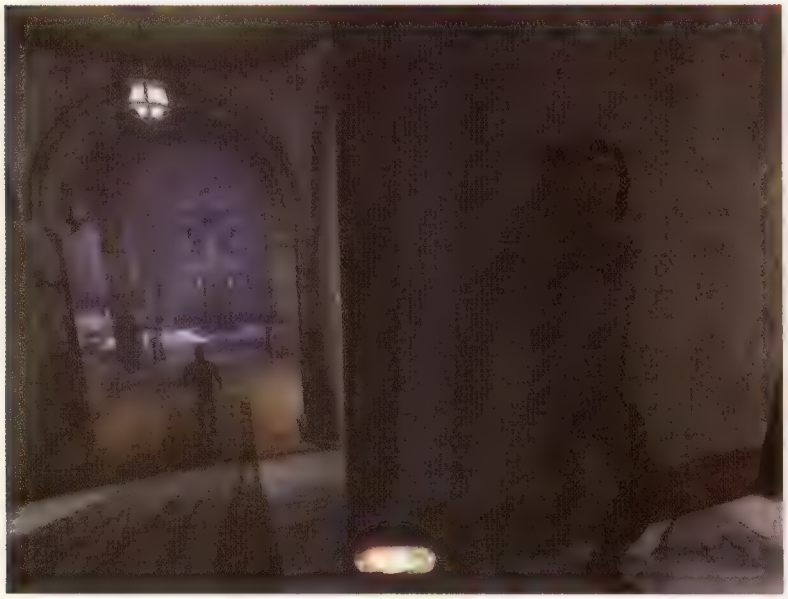
gi giocabili dispone di una sorta di smart bomb, che nel caso di Red e di Diego Javier si concretizza rispettivamente nella tecnica 'Dead Eye' e nel cannoneggiamento. La prima soluzione è un mix tra il 'Bullet Time' di *Max Payne* e lo sparo linkato di *Panzer Dragoon Orta* (o di *Rez*): in pratica il gioco entra in modalità moviola e i nemici si trovano con il corpo puntellato da 'X' rosse. Poi, quanto il giocatore rilascia il grilletto, le 'X' fanno spazio al piombo e il sangue inizia a scorrere a fiotti. L'attacco speciale di Diego è invece la versione d'epoca delle attuali bombe a guida laser: il generale spara dei fumogeni in un dato punto e subito la sua artiglieria provvede a 'disinfestare' la zona indicata.

Le armi, suddivise in quattro categorie (pistole, fucili, candelotti di dinamite e mitragliatrici fisse), non rappresentano comunque l'unica risorsa a disposizione dei giocatori, che in alcune sezioni potranno anche fare affidamento sui cavalli. Questa è proprio la situazione che si verifica nel terzo e ultimo livello testato: un classicissimo assalto al treno. Red in sella al suo destriero deve arrestare la corsa di un convoglio, sparando ai nemici affacciati ai finestrini e saltando più volte dalla sella ai vagoni, prima di archiviare la pratica utilizzando una mitragliatrice montata su un carrello ferroviario in corsa sui binari adiacenti.

Per finire, si rende noto che la versione Xbox di *RDR* sarà 'Xbox Live Aware', vale a dire che pur non offrendo alcuna modalità di gioco online vera e propria, il titolo Rockstar farà in modo che gli abbonati al servizio Microsoft siano sempre visibili in rete anche mentre sono impegnati a cacciare banditi nel selvaggio West.

Thief: Deadly Shadow

Ruba ai ricchi per dare... a se stesso. È scaltro, silenzioso e invisibile. E questa volta ha a disposizione un'intera città da saccheggiare



Garrett può agire come meglio preferisce, strisciando nell'ombra oppure eliminando senza pietà sia le guardie che gli ignari cittadini che dovessero frapporsi tra lui e il completamento della missione

Sono trascorsi sei anni da quando Eidos lanciò sul mercato *Thief: The Dark Project*, introducendo l'utenza PC a uno dei generi maggiormente in voga negli ultimi anni, lo stealth game. Pur avendo raccolto diversi consensi da parte della critica, *Thief* non ha mai incontrato l'apprezzamento del pubblico pagante, ma la confidenza di Eidos nel potenziale del franchise è rimasta immutata, tant'è che il publisher britannico è tornato alla carica affidando il proprio eroe silenzioso alle mani di Ion Storm, team di sviluppo guidato da Warren Spector.

"Il giocatore sarà libero di scegliere quale approccio adottare. Invisibile o spietato? La via del silenzio, ovviamente, è la più affascinante"

L'arco è senza dubbio l'arma più versatile di *Deadly Shadow*, grazie a diversi tipi di frecce che permettono di uccidere, disorientare, cancellare il sangue e quant'altro

Il primo risultato evidente di questa scelta è l'utilizzo di un motore grafico completamente nuovo, una versione evoluta di quello impiegato per la realizzazione di *Deus Ex: Invisible War*. A differenza di quest'ultimo però, gli effetti d'illuminazione dinamica rivestono in *Deadly Shadow* un'importanza assolutamente cruciale. Garrett, protagonista anche dei primi due episodi, è infatti un ladro incaricato di compiere silenziosamente una serie di furti infiltrandosi in ambienti pericolosi, pattugliati da guardie dalle mani fin troppo pesanti. L'ombra è quindi un'alleata preziosa e insostituibile per sfuggire agli occhi delle ronde, esattamente come la luce veste i panni di un nemico implacabile ma attaccabile, grazie a particolari frecce caricate ad acqua in grado di spegnere torce e candele. Passo dopo passo, quindi, sarà necessario sgattaiolare per gli umidi corridoi di antichi castelli, lungo i poderosi contrafforti di una cattedrale o nei vasti cortili di ville signorili. Il tutto senza che nessuno si accorga della presenza di un intruso.

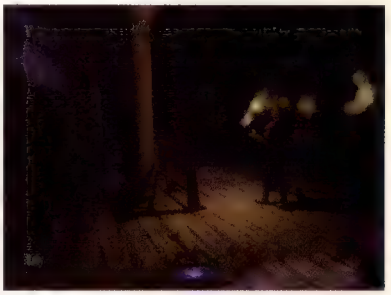
Ion Storm è particolarmente fiera del proprio lavoro, in particolare di effetti grafici come quello che vede le polveri in sospensione nell'aria messe in risalto dalla luce lunare, ma è ancora piuttosto difficile esprimere un giudizio complessivo sul comparto grafico, dato che la versione concessa in esame non girava a un alto livello di dettaglio. Le immagini sembrano comunque promettere bene in vista dell'edizione definitiva.

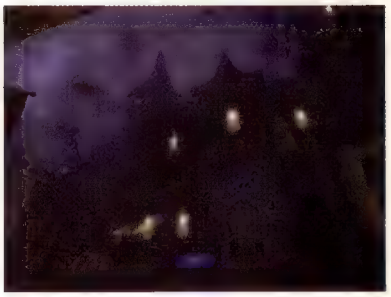
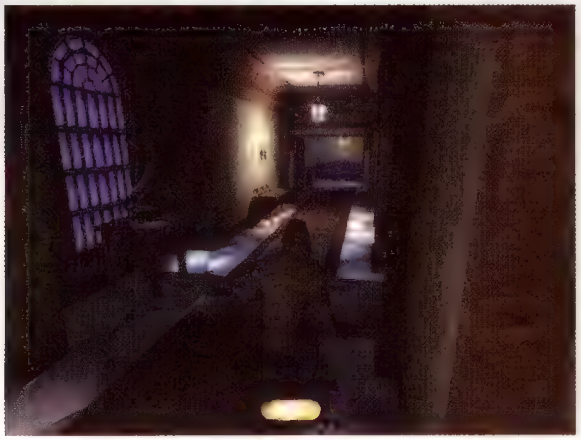
Oltre alla possibilità di nascondersi nell'oscurità, *Deadly Shadow* mette a disposizione parecchi strumenti per venire a capo di diverse situazioni. Garrett potrà contare su tantissimi tipi di frecce, oltre a quelle ad acqua già citate. Potrà disporre di frecce infuocate, frecce in grado di produrre rumore utile a depistare le guardie, frecce che diffondono del muschio sul pavimento per consentire di soffocare il rumore dei propri passi. Inoltre, considerato l'alto livello di frustrazione causato dai combattimenti corpo-a-corpo con i soldati incontrati nei precedenti episodi, saranno disponibili armi d'offesa molto più efficaci. Il coltello, per esempio, potrà essere usato in combinazione con delle bombe luminose per accecare gli avversari prima di pugnalarli a morte. Oppure si potrà versare per terra dell'olio da incendiare nel momento in cui qualcuno dovesse scivolarvi sopra. Infine, Garrett potrà sempre conoscere il proprio livello di (in)visibilità grazie a una sorta di 'occhio luminoso' posto al centro dello schermo, in basso, concettualmente analogo all'indicatore impiegato in *Splinter Cell*.

È evidente che *Deadly Shadow* lascerà il giocatore libero di scegliere caso per caso quale approccio adottare. Invisibile o spietato? La via del silenzio, ovviamente, è quella più affascinante e non necessariamente la più difficile. In ogni caso, la possibilità di decidere il proprio atteggiamento dovrebbe scongiurare la linearità, caratteristica già apprezzabile in *Invisible War*.

Ion Storm ha inoltre ricalibrato le routine di IA dei nemici. A dire il vero, durante il test condotto di **Videogiochi**, le guardie non sono sembrate particolarmente sveglie. Anzi, l'impressione è che siano un filo troppo stupide.

Sistema: **Xbox, PC**
Produttore: **Eidos**
Sviluppatore: **Ion Storm**
Versione: **Europea**
Data d'uscita: **Giugno**



L'estetica di *Deadly Shadow* testimonia in maniera abbastanza evidente l'impiego del medesimo motore grafico di *Deus Ex: Invisible War*

Questo potrebbe però far parte di un piano teso a rendere *Deadly Shadow* più accessibile al grande pubblico: per ammissione dello stesso Spector, i precedenti episodi erano a volte troppo difficili e cervellotici, tanto che spesso non venivano terminati da gran parte dei propri acquirenti. È un'argomentazione comprensibile, seppur non del tutto giustificabile, ma che non fuga il sospetto di una più sincera incapacità di realizzare qualcosa di realmente efficace: osservare fissamente una parete come nella scena finale di 'The Blair Witch Project' non è esattamente il comportamento che ci si aspetta da un soldato, ma è quanto visto realmente in una fase di gioco a *Deadly Shadow*.

Vale la pena sottolineare un altro paio di novità molto interessanti. La prima è la possibilità di passare liberamente dalla visuale in prima persona (tipica dei primi due episodi) a quella in terza, alla *Splinter Cell*. L'inquadratura in soggettiva non mancherà comunque di offrire la percezione del proprio corpo, permettendo ai giocatori di osservare le proprie mani e i propri piedi digitali ruotando lo sguardo.

La seconda novità è rappresentata dai cinque scenari urbani che inframmezzeranno le dieci missioni principali. Per la prima volta Garrett avrà la possibilità di godere del risultato dei propri furti nel suo appartamento, oppure di borseggiare ignari cittadini, di cercare qualche lavoretto extra, di bighellonare per il gusto di farlo. Una specie d'interessante 'collante' che potrebbe dare maggiore credibilità all'evolversi della trama, sebbene non sia ancora chiaro il modo in cui le sessioni urbane verranno combinate alle missioni vere e proprie.

Quattro anni tra un episodio e il successivo non sono pochi. *Deadly Shadow* sembra avere parecchi argomenti per far parlare di sé, ma manca ancora di personalità. La maggiore o minore riuscita di aspetti finora poco chiari, come l'IA e il ruolo della città, potrebbe far pendere l'ago della bilancia dalla parte del capolavoro o da quello dell'ennesimo, inutile seguito.

Thief story

La serie esordisce nel 1998 con *Thief: The Dark Project*. Un titolo evocativo che rimanda all'importanza delle zone d'ombra nella dinamica di gioco. Nonostante gli apprezzamenti di buona parte della critica di allora, né questo primo episodio né il seguito del 2000, *Thief: The Metal Age*, hanno riscosso particolare successo in termini di vendite. Nel terzo episodio, Garrett dovrà scongiurare l'avverarsi di un'antica profezia che preannuncia l'imminente arrivo di un'epoca oscura, stringendo e rompendo alleanze con le tre misteriose corporazioni che caratterizzano il mondo di *Deadly Shadow*.

Star Wars Battlefront

La galassia 'lontana lontana' non è più così lontana.
A partire dall'autunno prossimo ci si arriverà via Internet...

Il sistema di controllo è piuttosto intuitivo, sia alla guida di un veicolo che nelle fasi di combattimento a terra. Il passaggio dalla visuale in terza persona a quella in prima permette di inquadrare meglio il nemico durante le sparatorie dalla distanza

L'idea alla base del gioco è piuttosto semplice: *Battlefront* reinventa la struttura dell'eccellente *Battlefield 1942* per PC ambientandolo nel mondo di 'Guerre Stellari', proprio come aveva fatto la brillante mod *Galactic Conquest* rilasciata lo scorso anno. La mod in questione fece parecchio parlare di sé all'epoca perché LucasArts, un tempo attentissima alla difesa legale delle proprie IP, acconsentì ad ospitare l'espansione sul proprio sito, addirittura promuovendola con un trailer montato su un soundtrack originale di John Williams. **Jim Tso**, direttore del progetto *Battlefront*, è piuttosto diretto nell'indicare una fondamentale differenza fra il proprio titolo e *Galactic Conquest*: "Quando abbiamo cominciato a lavorare su *Battlefront*, un mese dopo hanno annunciato il progetto *Galactic Conquest*. Faccio loro i miei migliori auguri, ma noi siamo pagati per realizzare questo gioco. Se non riusciremo a creare un prodotto migliore del loro, significa che non dovevamo nemmeno provarci".

"Quando abbiamo cominciato a lavorare su *Battlefront*, un mese dopo hanno annunciato il progetto *Galactic Conquest*. Faccio loro i miei migliori auguri"

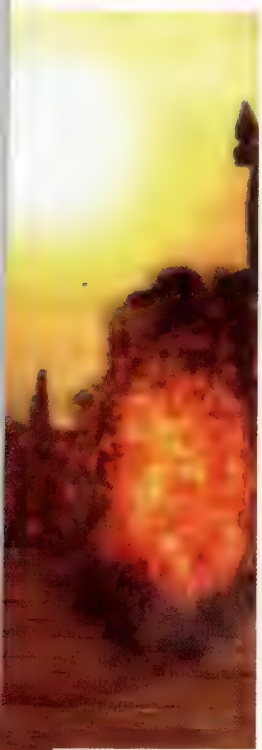
A detta degli sviluppatori, il numero di utenti online che potranno partecipare alla stessa partita potrebbe variare a seconda della piattaforma: per ora il numero massimo di soldati per ogni fazione è fermo a 16 unità per la versione PC (32 in LAN), 8 per quelle console (16 in LAN).

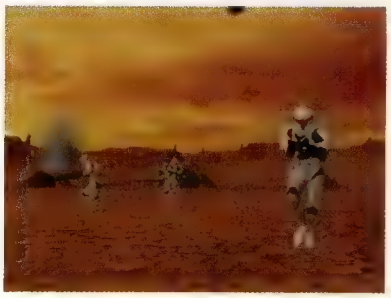
Migliore soprattutto in termini di ampiezza, come spiega lo stesso Tso: "Hoth è l'esempio più lampante. Tutti conoscono la battaglia sul pianeta ghiacciato de 'L'Impero colpisce ancora'. Ciò che stiamo facendo è fornire i veicoli e i personaggi, ma l'esito dello scontro dipenderà interamente dai giocatori, che potranno trovarsi a guidare uno snowspeeder, assumendo persino la posizione del cannoniere di coda, o modificare qualunque altra scena dei film in piena libertà".

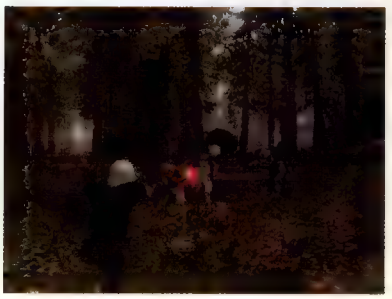
Ma la possibilità di reinterpretare in chiave personale le vicende della saga non trascende una fedeltà di base alla storia delle due trilogie: in LucasArts conoscono alla perfezione i fan di 'Guerre Stellari' e sono consapevoli che snaturare un personaggio, un mezzo o un evento chiave della serie possa essere interpretato come un atto blasfemo da parte della comunità di Jedi virtuali. "Abbiamo attentamente vagliato quali categorie di veicoli inserire in ogni circostanza," dice Tso. "Ovviamente, un caccia come lo X-Wing non si troverà solo in una mappa, ma ciò non significa che sarà presente in tutti i livelli indistintamente. Le giungle di Yavin, per esempio, sono l'area di gioco più piccola che abbiamo realizzato e sono particolarmente adatte agli scontri di fanteria. Endor è un'enorme foresta, dove i velivoli sono poco indicati: non li avete visti in 'Il Ritorno dello Jedi' e, inoltre, non sono adatti al contesto della mappa, dal momento che dovrebbero volare al di sopra degli alberi. La patria degli Ewok sarà teatro di scontri tra AT-ST e speeder bike, mentre Tatooine, il pianeta deserto di Luke Skywalker, vedrà X-Wing e TIE Fighter dominare i combattimenti".

I mezzi partoriti dalla fantasia del team di George Lucas saranno quindi i veri protagonisti di *Battlefront*, ma per agevolare la fruizione del gioco presso un target di utenza più ampio possibile il controllo di X-Wing e simili sarà decisamente più semplice di quello dei corrispettivi in *Battlefield 1942*: "Pilotando un elicottero, esistono delle regole che ne complicano il controllo, ma sedendo alla guida di un X-Wing riuscirete a fluttuare immobili, tanto nello spazio, quanto nell'atmosfera, fermo restando che sarete un bersaglio facile. In teoria, non sarà così semplice schiantarsi con un X-Wing, a meno che non lo vogliate veramente". Detto questo, la profondità e la varietà del gioco sembrano comunque rimanere su livelli ottimali: all'interno della Gunship della Repubblica de 'L'Attacco dei Cloni', ad esempio, potranno trovare posto fino a sei soldati, ognuno con compiti diversi come la guida, la gestione dei lanciamissili posteriori o delle torrette.

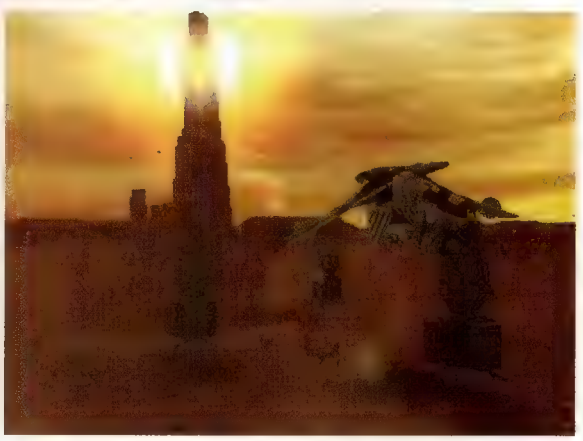
Sistema: **PS2, Xbox, PC**
Produttore: **LucasArts**
Sviluppatore: **Pandemic Studios**
Versione: **Americana**
Data d'uscita. **Autunno**







La versione PlayStation2 soffre di un frame rate ancora piuttosto instabile, ma la spettacolarità dell'azione potrebbe permettere di chiudere un occhio sui limiti tecnici. Il gioco supporterà inoltre l'HDD per il download di contenuti extra

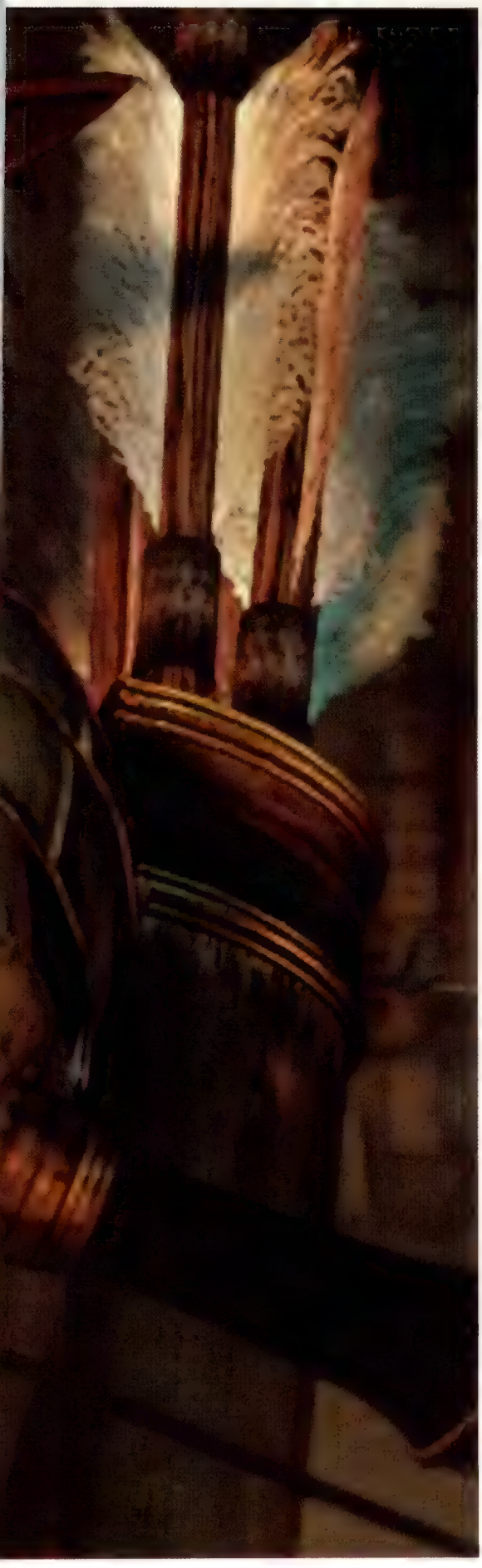


L'altro pilastro su cui *Battlefront* sembra poggiare molte delle proprie ambizioni è l'online, caratteristica dimostrata in una recente presentazione del gioco in quel di Londra. L'obiettivo di Pandemic è quello di creare una modalità campagna online che coinvolga maggiormente i giocatori, donando spessore a una caratteristica spesso sotto-sfruttata. "Dal momento che ci troviamo davanti a un gioco di squadra, siano i Ribelli contro gli Imperiali o le forze Repubblicane contro i Separatisti, vogliamo dividere la galassia tra queste fazioni," spiega Tso. "Ci saranno sette o otto pianeti coinvolti, e all'inizio di una partita entrambi gli schieramenti sceglieranno quelli di propria pertinenza, combattendo poi per la loro difesa o conquista. *Battlefront* abbraccerà inoltre i due periodi storici della saga (quelli descritti nella prima e nella seconda trilogia), proponendo un totale di dieci pianeti, di cui quattro condivisi dalle due ere. Durante la guerra dei Cloni, per esempio, la Repubblica controllerà Kamino e i Separatisti Geonosis, ed entrambi forniranno un 10% di bonus per la rigenerazione delle truppe abbattute. Strappando alla fazione avversaria i mondi 'chiave', i nemici perderanno definitivamente il vantaggio, anche se quest'ultimo non andrà a sommarsi a quello eventualmente già posseduto".

Star Wars Battlefront non è solo uno dei titoli più promettenti di questo 2004. È anche l'incarnazione del sogno di tutti i fan di 'Guerre Stellari'. LucasArts aveva già irretito la generazione X un decennio or sono con i classici *X-Wing e Tie Fighter*, primi tie-in di un certo spessore della (allora) trilogia cinematografica per eccellenza, ma *Battlefront* sembra segnare un deciso passo in avanti nella riproduzione in chiave videoludica delle atmosfere fantascientifiche di Han Solo e compagni, offrendo l'opportunità di immergersi nella galassia di George Lucas ad una 'profondità' mai raggiunta prima.

Non playing jedi

Un'altra peculiarità di *Battlefront* è rappresentata dall'abbondanza di NPC in ogni locazione, con cameo eccellenti che daranno vita a eventi diversi. Tatooine vedrà ad esempio la comparsa di Darth Vader, che sarà in grado di re-spingere i colpi di laser, agevolando così l'avanzata compatta delle truppe alle sue spalle. Ma il Signore dei Sith non sarà so-lo: compariranno anche Luke Skywalker, Mace Windu o il Conte, oltre a una serie di NPC rappresentanti gli abitanti di ogni pianeta. Quindi su Endor ecco immancabili gli Ewok, impegnati a supportare gli attacchi Ribelli, o su Tatooine i predoni Tusken (il nome ufficiale dei Sabbipodi), intenti ad assalire indiscriminatamente chiunque capiti loro a tiro.



Final Fantasy XI

Il solo pensiero di vedere *FFXI* in Europa è sufficiente a far sbavare buona parte dei possessori di PS2. Con oltre un milione di abitanti e una grafica ancora notevole dopo due anni, è tempo di far visita alle terre di Vana'diel

A maggio saranno passati ben due anni dal lancio giapponese di *Final Fantasy XI* su PlayStation2. Da allora si è assistito alla commercializzazione della versione PC, prima in Giappone e l'anno seguente negli USA, dando modo a migliaia di utenti PC americani di unirsi alle genti nipponiche già residenti in Vana'diel. Un'invasione pacifica, grazie al rudimentale traduttore in-game che permette a giocatori americani e giapponesi di comunicare fra loro, e soprattutto in virtù del fatto che *FFXI* non fa distinzioni di piattaforma: impossibile distinguere un giocatore PC da uno PS2.

Il gioco ha riscosso enormi consensi da entrambe le platee, tant'è che Square-Enix ha recentemente annunciato che il numero di personaggi attivi, fra Giappone e USA, ha superato il milione.

Dal punto di vista grafico, *FFXI* è semplicemente meraviglioso. Il character design non sconfina nell'adolescenziale e nel pop come nel caso di *FFX* e *FFX-2*, preferendo un look tendente al medievale e contraddistinto da un maggiore realismo. Anche le caratteristiche dei personaggi seguono la medesima direzione: le abilità e le statistiche individuali sono stabilite da uno job system (i fan di *Final Fantasy V* e *FF Tactics* riconosceranno all'istante i ruoli di Monaco, Ladro, Guerriero, Mago rosso, bianco e nero), mentre la gamma di cinque razze a disposizione aumenta la varietà e le opportunità di sviluppo dei personaggi. I giocatori più 'spirituali' possono scegliere di impersonare un Mago bianco dei Tarutaru (una razza minuta che compensa la sua debolezza fisica con una quantità enorme di MP) o un Guerriero Galka (una razza di possenti ermafroditi dalla grande forza fisica, ma debole nell'uso delle magie).

I job possono essere cambiati a piacimento fintanto che si rimane entro le mura di una delle quattro città principali: in ognuna di queste è presente una 'Mog House', dove il Moogle personale del giocatore si occupa di faccende come l'immagazzinamento e la consegna di oggetti, il cambiamento di job ed equipaggiamento, oltre che di giardinaggio e feng-shui. Inoltre, l'espansione *Rise of the Zilart* (ora venduta in bundle col gioco) permette di esplorare sei nuove aree e mette a disposizione i ruoli più avanzati di Samurai, Ninja e Dragoon, portando il totale di questi ultimi a nove, ma solo per i giocatori di livello 30 o superiore: uno status che molti impiegheranno mesi a raggiungere.

Ogni area è popolata da un bestiario ricco e squisitamente modellato: a classici di *Final Fantasy* come goblin e orchi si affiancano giraffe giganti, uccelli rosa e conigli molto, ma molto malvagi. La maledizione delle battaglie casuali non trova posto in questo paradiso online: le creature sono sempre visibili mentre scorrazzano liberamente per il paesaggio. I mostri possono essere più o meno aggressivi: un giocatore che si avventuri nel cono visivo di una creatura belligerante verrà sicuramente preso di mira, con conseguenze nefaste per il resto della sua giornata. I mostri possono anche diventare aggressivi in base a stimoli auditivi e olfattivi, o per semplice capriccio: alcuni tipi di pipistrelli, ad

Non è solo questione di salire di livello: sedersi a chiacchierare è un buon modo per ottenere informazioni utilissime. Qui un ninja Tarutaru condivide il proprio sapere attorno a un fuoco

Le ambientazioni di *Final Fantasy XI* sono semplicemente spettacolari e non deludono mai, sia che ci si trovi ad esplorare i Rolanberry Fields (in alto) che a riposare nel West Ronfaure (sopra)

- Formato: **PlayStation2, PC**
- Produttore: **Square-Enix**
- Sviluppatore: **Interno**
- Origine: **Giappone**
- Data d'uscita: **Disponibile (USA, Giappone), NA (PAL)**

esempio, attaccano chiunque stia riposando nelle loro vicinanze. Questo sistema di aggressività ha un'importanza capitale nel gameplay: una volta 'inquadrato', un giocatore può solo sperare che il suo assalitore sia più debole o, ingoiando l'orgoglio, di raggiungere l'uscita della zona in cui si trova. Ovviamente darsi alla ritirata in un'area densa di nemici non è impresa facile, e capita sovente di incappare in un giocatore disperato che si porta dietro un 'trenino' di cinque o sei goblin.

Il party system è comunque la chiave dell'interazione sociale. Nelle prime fasi di gioco è possibile agire in perfetta solitudine affrontando i mostri più facili in uno-contro-uno. I nuovi giocatori noteranno che il familiare sistema a turni è stato abbandonato in favore di una soluzione più immediata: una volta 'agganciato' il bersaglio ed avviato il combattimento, i colpi si susseguono automaticamente senza necessità di intervento. Attacchi magici e abilità particolari con armi o legate al proprio job vanno attivati mediante apposito menu nel corso del conflitto.

Per ogni nemico ucciso il giocatore riceve punti esperienza utili a guadagnare il prossimo livello. Il tempo necessario per ottenere la 'promozione' e la pomposità, classica di *Final Fantasy*, con cui viene segnalata, ne fanno un vero e proprio evento, con giocatori di passaggio che spesso esprimono le proprie congratulazioni al fortunato con rapidi 'gratz' o '/cheer' scritti di corsa.

Ciononostante il gioco in solitario è sensato e gratificante solo fino al livello 12. A quel punto anche i mostri più deboli costituiscono un ostacolo notevole, e i limiti di ogni classe iniziano a farsi sentire. I Maghi bianchi scopriranno che le proprie magie guaritrici sono poca cosa in confronto alla forza macina hit point di molti nemici, mentre i guerrieri passeranno un sacco di tempo a guarire (i giocatori possono inginocchiarsi per recuperare lentamente HP) fra un combattimento e l'altro. Ma unendo le due classi in unico party, entrambi i problemi saranno risolti. Aggiungendo poi un Mago rosso (con i suoi spell di accecamento, rallentamento e avvelenamento) e un Monaco per aumentare la forza offensiva del gruppo, il party inizia davvero a decollare. Includendo infine un Mago nero che 'nuclearizzi' la zona dalla distanza e un Ladro che incrementi le probabilità di recuperare oggetti preziosi, il gioco di squadra comincia a farsi decisamente entusiasmante.

L'enfasi riposta da Square-Enix sull'aspetto sociale di *FFXI* è la chiave del successo stesso del titolo. Giocare bene significa giocare bene con altre persone: un party può essere massacrato a causa degli errori di un solo giocatore oppure andare alla grande se ha un buon leader. Il risultato è che *FFXI* ha ben pochi rivali fra i videogiochi online in quanto a cortesia ed altruismo: non ci sono scontri fra giocatori, pestaggi selvaggi, furti... Chi è a secco di energia ha buone probabilità di venire curato da maghi di passaggio mossi dal semplice desiderio di soccorrere una persona in difficoltà, mentre gli utenti esperti aiuteranno sovente i neofiti, tanto che le new entry di livello 1 potranno recuperare spade o armature gratuitamente, se sapranno chiederle con la dovuta gentilezza. Sony non ha ancora confermato un'uscita PAL per alcun formato, ma la conversione della versione PC non dovrebbe rappresentare il benché minimo problema. I giocatori europei hanno atteso a sufficienza, e in altre parti del mondo *FFXI* è ormai una malattia che imperversa da oltre due anni. È ora che questo virus si diffonda anche nel Vecchio Continente...

Aree particolarmente affollate come San d'Oria vantano un'ampia gamma di interessanti e loquaci NPC, molti dei quali latori di specifiche quest da intraprendere (foto grande), mentre a Jueno (in alto a destra) si incontrano prevalentemente personaggi di livello assai elevato

Forgotten Realms

Sistema: **PlayStation2**
Produttore: **Atari**
Sviluppatore: **Stormfront Studios**
Versione **Americana**
Data d'uscita. **Settembre**

Stormfront Studios abbandona la serie cinematografica più famosa dell'ultimo ventennio per esplorare l'immortale mondo di Dungeons & Dragons

Sebbene difficilmente ascrivibile negli annali del videogioco alla voce 'originalità', *Il Signore degli Anelli: Le Due Torri* è un luminoso attestato dell'estrema padronanza con l'hardware Sony di cui godono i programmatori di Stormfront Studios, software house indipendente fondata circa 14 anni fa, e da allora legata a doppio filo con Electronic Arts (per la quale ha realizzato anche numerose edizioni della serie *NASCAR*). Malgrado i servigi offerti al colosso americano, sarà però Atari la beneficiaria dell'ultimo progetto in corso d'opera presso gli studi della casa californiana, e soprattutto del suo notevole motore grafico, ora in grado di mandare a video un maggior numero di poligoni.

Forgotten Realms è un action game a scorrimento strutturalmente vicino a *Le Due Torri*, ma caratterizzato da una grafica di primo piano che si poggia sulla prestigiosa licenza Dungeons & Dragons. Stavolta la storia è opera di RA Salvatore, celebre autore fantasy, mentre i dialoghi portano la firma di Bob Goodman, già vincitore di un Emmy. Nonostante queste premesse, l'eventuale successo del titolo Atari dipenderà in larga parte dalle innovazioni apportate al gameplay proposto nel tie-in tolkieniano.

Il cambiamento più significativo riguarda la possibilità di controllare tre personaggi, agendo sulla croce direzionale per passare dallo stregone al guerriero alla ladra. Com'è lecito aspettarsi da un gioco che è sostanzialmente l'incarnazione moderna di *Golden Axe*, *Forgotten Realms* segue alla lettera i canoni videoludici (e fantasy) del genere: la ladra è veloce e agile, nonché in grado di nascondersi nell'ombra, il guerriero è più lento ma decisamente più forte negli scontri ravvicinati, mentre lo stregone ha una costituzione esile ma un ragguardevole attacco dalla distanza. Mentre si controlla un personaggio, l'IA si occupa degli altri due, dimostrando di essere ben più sofisticata di quanto prevedibile. Per fare un esempio, se la ladra sta usando le proprie capacità stealth, gli altri due personaggi cercheranno di mantenere un basso profilo per non vanificare l'operato del giocatore.

Ambienti più interattivi e dinamici rendono il gioco decisamente vario, come dimostra il frangente in cui il party massacra un gruppo di bestie minacciose spingendolo negli ingranaggi di un macchinario pesante, o quello in cui il trio si ritrova isolato su una zattera in balia di un fiume. Il sistema evolutivo di derivazione D&D ricompensa l'efficienza dimostrata in combattimento con una più rapida scalata dei livelli di esperienza, ma al di là di questo, il gioco produce quella sensazione di cieco divertimento che l'utenza non mancherà di apprezzare.

Combinando affondi all'arma bianca con pugni e calci è possibile dar vita a delle combo. L'indicatore (provvisorio) nella parte sinistra dello schermo mostra il livello energetico del party e degli attacchi speciali

A volte il modo più efficace per annientare i nemici è anche il più semplice: qui il giocatore utilizza una serie di semplici, ma letali, fendenti per eliminare un serpentone

Attacco, attacco, attacco

Come ne *Le Due Torri*, i combattimenti sono estremamente semplici: un tasto sprigiona attacchi portati con le armi (bastone, spada o coltelli), un altro quelli con mani e piedi (ideali per stordire i nemici), mentre i dorsali attivano gli attacchi dalla distanza. Un terzo tasto frontale esegue una parata o una schivata, mentre il quarto ed ultimo scatena una mossa speciale. La vera difficoltà sta nell'eseguire combo premendo in rapida successione i due tasti di attacco base. I principianti potranno procedere semplicemente martellando il tasto X, ma così facendo i membri del party si potenzieranno molto lentamente.

Half-Life 2

Quattro anni di silenzio, un annuncio tanto incredibile da sembrare vero, un codice rubato e un mare di speculazioni. Il biglietto da visita ideale per il seguito del gioco che ha rivoluzionato il genere degli FPS

È trascorso quasi un anno dalla presentazione di *Half-Life 2*. Ed è stato un anno terribile per Valve. La promessa che il gioco avrebbe visto la luce il 30 settembre del 2003, ad appena quattro mesi dalla presentazione ufficiale occorsa durante l'E3 dello stesso anno, è stata dapprima tradita da un posticipo al periodo natalizio, quindi infranta a seguito di un presunto 'furto' del codice sorgente ad opera di un hacker particolarmente capriccioso (vedi **VG**003), evento che ha determinato un ulteriore slittamento della data d'uscita, ora prevista per il prossimo settembre.

Nell'arco di poche settimane, Valve è diventata oggetto di tutt'altro che benevoli discussioni in seno a quella comunità online che lei stessa ha contribuito a creare, fra chi sosteneva che il furto fosse una messinscena orchestrata per giustificare un ritardo comunque previsto, e chi lamentava l'omertoso comportamento di Valve a dispetto del sostegno dimostratole fino ad allora. Nel corso di quella che **Gabe Newell**, amministratore delegato di Valve, ha definito "una di quelle settimane nelle quali tutto sembra andare storto", la casa americana ha rischiato di finire nella lista nera di molti appassionati.

Ma il tempo passa, la gente dimentica e **Videogiochi** è in quel di Seattle per un giro fra gli studi di Valve. Motivo della visita: *Half-Life 2* ovviamente. All'uscita dall'ascensore che ha condotto al decimo piano del lussuoso palazzo in cui ha sede la società, non c'è nessun Barney ad accogliere i visitatori, né apparecchi per la lettura della retina a negarne l'accesso, ma solo una gigantesca, imponente 'valvola'. L'atmosfera è prevedibilmente tesa, e il clima di segretezza e riserbo che aleggia nell'aria è quasi palpabile. Gabe Newell dà il benvenuto e senza particolari preamboli offre a **Videogiochi** lo stretto necessario a soddisfare l'obiettivo della sua missione: un PC, un mouse, una tastiera e *Half-Life 2*.

La sensazione che la storia veda Freeman opporsi a una sorta di regime totalitario legato agli alieni di Xen è molto forte. Tuttavia Valve non conferma, né smentisce...

Una piacevole brivido da deja vu percorre la spina dorsale durante la fase introduttiva, rigorosamente giocata, ma opportunamente decurtata di qualche fondamentale minuto per non rivelare aspetti che Valve preferisce tenere ancora segreti. Una stazione ferroviaria dal gusto tipicamente europeo fa da sfondo all'esplorazione, mentre uomini, all'apparenza scienziati, apostrofano Freeman con sospetta familiarità. Intanto, da uno schermo gigante un vecchio calvo proclama con voce suadente parole di obbedienza e fedeltà.

Il senso di smarrimento è elevato, esattamente come all'ingresso di Black Mesa nel primo *Half-Life*: completamente disarmati, si prosegue lungo un percorso abilmente definito da porte chiuse e soldati pronti a sedare ogni accenno di intraprendenza 'turistica'. L'esterno della città (nota col nome di 'City 17') riserva, tuttavia, uno spettacolo

- Sistema: **PC**
- Produttore: **Vivendi**
- Sviluppatore: **Valve Software**
- Versione: **Americana**
- Data d'uscita: **Settembre**

Le fiamme sono tra gli effetti grafici più impressionanti, non solo per il loro aspetto, ma anche per la capacità di propagarsi autonomamente sui materiali 'adatti'

ancor più confuso: guardie picchiano uomini inermi, paratie collegate a sistemi di scansione retinica, e in lontananza, plotoni marciano in compagnia di giganteschi alieni che sembrano appena usciti da 'La Guerra dei Mondi'. Intanto, sullo sfondo, la proiezione del vecchio continua a ripetere la sua nenia persuasiva.

Non viene concesso molto tempo per indagare su una realtà così tanto deformata, ciononostante Newell ha due parole da spendere in proposito. "*Half-Life* è un titolo di quasi sei anni fa", spiega. "Esistono persone che non lo hanno mai giocato, altre che lo hanno fatto ma non ricordano nulla, altre ancora che lo conoscono a memoria. Pertanto abbiamo voluto realizzare un inizio che provocasse lo stesso livello di smarrimento in tutte queste tipologie di giocatori. Questo non vuol dire che non esisteranno legami con la storia precedente, ma che questi ultimi verranno rivelati con il tempo, un compito in gran parte affidato alla figura di Alyx Vance [la co-protagonista femminile che spalleggerà Freeman]".

All'epoca della sua commercializzazione, nessuno sparatutto in prima persona era riuscito a coniugare narrazione e gameplay con la medesima efficacia di *Half-Life*. Quei 'momenti memorabili' che Guerrilla promette in *Killzone* erano all'ordine del giorno nell'opera Valve, e di certo lo sono in diversi prodotti contemporanei. Come in *Halo*, tanto per citare il più illustre. Con *Half-Life 2* è intenzione degli sviluppatori compiere un ulteriore passo in avanti teso a rafforzare il coinvolgimento emotivo. "Raccontare una storia in maniera dinamica permette di suscitare sentimenti nel giocatore, come un odio sincero nei confronti dei suoi nemici", spiega Newell. "Non vogliamo che combatta perché gli viene detto chi sono i cattivi. Vogliamo che lo faccia perché ne è veramente convinto".

E convinto di voler sopravvivere lo sarà senz'altro in situazioni come quella proposta nella seconda sessione di gioco offerta in esame. Nella cornice scenografica di un cimitero, è azione a tutto spiano mentre Freeman tenta di arrestare un'ondata di cadaveri umani sotto il controllo dei ben noti 'head crab', fastidiosi alieni assimilabili ai facehugger di 'Alien'. Al suo fianco, tale padre Gregory offre fuoco di supporto, ma il suo coinvolgimento nell'avventura resta ancora un mistero. È interessante notare come al variare del grado di decomposizione dei corpi offerenti asilo agli head crab, vari anche la 'qualità' dei rispettivi attacchi. Il giocatore può chiaramente accelerarne il processo di decadimento strutturale segando arti e troncando teste con colpi di pistola esplosi nella direzione opportuna, ma è una tattiche che premia fino a un certo punto. Creature claudicanti o striscianti sono facili da eludere, ma espongono anche al rischio che gli head crab si distacchino dai rispettivi domini di carne inanimata per procedere con attacchi diretti portati saltando verso il volto.

La sezione sulla jeep offre probabilmente la migliore dimostrazione di come il motore fisico di *Half-Life 2* sia stato asservito al gameplay e ai bisogni del giocatore. Questo, ovviamente, include il modello di guida, splendido sotto ogni punto di vista

"Il livello di decomposizione dei corpi tende a caratterizzare i nemici che alternano attacchi di puro istinto a complicate evoluzioni di natura ferina"

Presto diventa evidente che le munizioni a disposizione non bastano, e prima ancora che **Videogiochi** possa sospettare un'errata calibrazione del livello di difficoltà, le viene suggerito di premere il tasto 'G'. È così che scopre il potenziale della 'Gravity Gun', un'arma che consente di interagire con l'ambiente circostante sfruttando la complessa fisica su cui poggia l'intero gioco. È possibile spostare con spinte a percussione quasi ogni oggetto dell'ambiente, oppure attirare a sé i più leggeri per poi scagliarli con inusitata violenza in avanti... con tutte le conseguenze del caso. Solitamente impiegata a fini squisitamente coreografici, la fisica diventa in *Half-Life 2* uno degli ingranaggi più importanti del meccanismo di gioco, ponendosi totalmente al servizio del giocatore, o meglio della sua creatività. Gravity Gun alla mano, affrontare le orde degli head crab diventa un'esperienza nuova: si comincia banalmente, scagliando nel mucchio pezzi di lamiera e barili raccolti nei paraggi, per poi sperimentare applicazioni più 'distruttive' tese a provocare crolli che travolgano un maggior numero di assalitori.

Lo stesso Newell spende qualche parola in più sull'argomento: "Mentre realizzavamo il Source [il motore alla base di *Half-Life 2*] ci siamo resi conto di come le sue potenzialità in materia di fisica comportamentale andassero ben al di là di quanto potessimo immaginare noi stessi. In certi casi ne abbiamo fatto un uso preciso, creando enigmi intorno a essa. In altri, le sue applicazioni nascevano spontanee. Non è necessario prevedere la possibilità che il giocatore possa abbattere una struttura per eliminare il nemico che vi staziona sopra o sotto: ci basta decidere il materiale di cui è composta per poter consentire un simile approccio".

Un'ulteriore conferma delle parole di Newell viene dall'ultimo livello che **Videogiochi** ha la possibilità di provare. Questa volta l'azione ha luogo su un'immensa spiaggia, attraversata da Freeman al volante di una jeep (per la cronaca, a detta di Newell la guida di veicoli interesserà il 30% del tempo di gioco). L'obiettivo è portare il mezzo su un molo e da lì procedere lungo un percorso alle sue spalle. L'inconveniente è che nessuna via sembra condurvi direttamente. C'è solo un ponte, troppo stretto per la jeep e per giunta rialzato. Scesa dall'auto, **Videogiochi** esamina l'ambiente in cerca di elementi utili a risolvere l'enigma. Un grosso magnete montato all'estremità di una gru è lì a strillare con la sua imponenza di essere sfruttato. Entrati nella cabina di comando, il braccio meccanico viene manovrato per afferrare l'auto, traghettarla al di là del ponte e sganciarla sul molo. Il problema adesso è portarci anche Freeman. Ancora una volta, la fisica viene in aiuto suggerendo una logica soluzione. Sempre ai comandi della gru, **Videogiochi** solleva uno dei container ammassati nei paraggi, e imprimendogli l'opportuna oscillazione lo manda a sbattere contro il ponte. Risultato: il ponte viene abbattuto

Approfittare delle ripercussioni dei colpi sulle carni putrescenti degli 'zombie' è fondamentale per sopravvivere ai loro tentativi di accerchiamento, ma il modo migliore per fermarli è eliminare il 'cervello' alieno. Di contro, menomarli può dare origine a situazioni degne del miglior Romero

(a sinistra) La parte introduttiva riesce a creare un senso di ansia e confusione proponendo una serie di situazioni estremamente opprimenti, mentre tentativi di deviare dal percorso prefissato non vengono soffocati con muri invisibili ma con abili scelte di design

"La Gravity Gun consente di interagire attivamente con l'ambiente circostante sfruttando la complessa fisica su cui poggia l'intero gioco"

dando finalmente modo di raggiungere la jeep a piedi. Ma non è ancora finita. Probabilmente allertato dal fracasso prodotto, un gruppo di soldati arriva in zona per ostacolare l'avanzata di Freeman. Anche in questo caso, la fisica sopperisce allo scarso munizionamento disponibile. Rimontata sulla gru, **Videogiochi** si intrattiene con le guardie scagliando al loro indirizzo un container dietro l'altro.

Tornati al volante della jeep, si procede lungo il sentiero alle spalle delle molo solo per scoprire di essere oggetto di indesiderate attenzioni da parte di un imponente mostro volante biomeccanico. Ciò che segue è un esaltante fuga verso la salvezza, impegnati a dribblare 'mine' intelligenti (in grado di attaccarsi al veicolo e assumerne il controllo) mentre la creatura picchia dall'alto, facendo oscillare al suo passaggio i cavi elettrici sorretti dalla fila di tralicci che fiancheggia la strada. Conclude la sequenza lo scontro con avversari 'umanoidi', nella fattispecie le stesse guardie intraviste in City 17. La sparatoria è fin troppo breve per poterne valutare il livello di intelligenza, ma su questo punto gettano nuovamente luce le parole di Newell che con inconsueta modestia ammette l'impossibilità di creare nemici realmente intelligenti, confidando che l'impegno di Valve è piuttosto teso a farli sembrare tali. "La soluzione migliore è anticipare le mosse del giocatore, cercando di coprire il maggior numero di situazioni", spiega. "Per esempio, se quest'ultimo si avvicina a una porta, la reazione più ovvia dei soldati sarà cercare di tendergli un agguato dietro di essa".

A dispetto di una presentazione avvolta nel mistero e molti interrogativi rimasti ancora irrisolti, guardando indietro alle meraviglie mostrate durante l'E3 dello scorso anno, **Videogiochi** si sente di affermare solo che 'era tutto vero', e lieta di questa banale ma significativa conferma, attende fiduciosa il prossimo settembre, pronta ad assistere a una probabile nuova rivoluzione nel mondo degli sparatutto per PC.

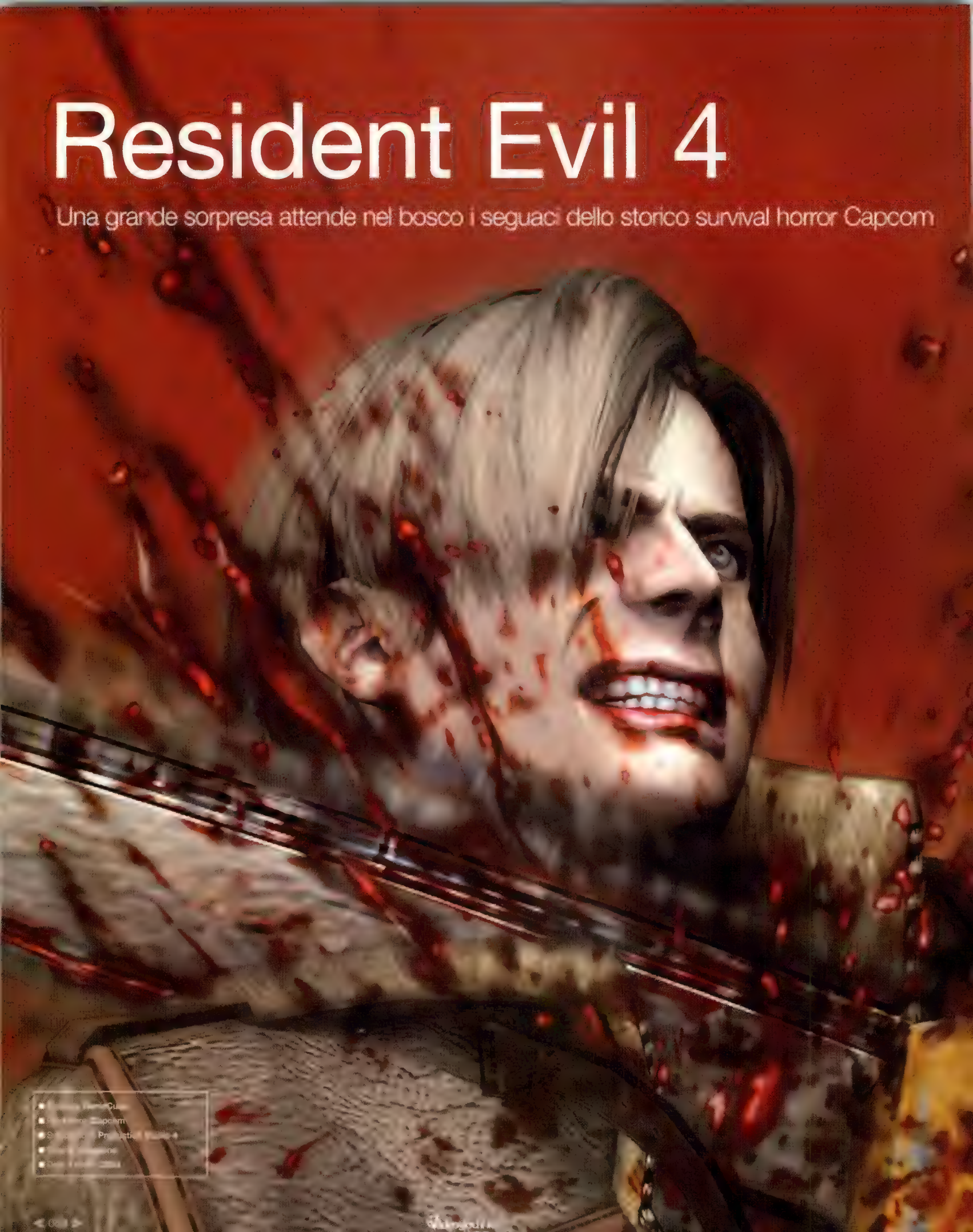
Mod-us Operandi

Valve si è sempre dimostrata alquanto 'amica' della comunità di sviluppatori amatoriali, grazie ai quali *Half-Life* vive ancora oggi nei mod dedicati al multiplayer come *Counter-Strike*. Poco sorprendentemente, il team è al lavoro su una prima versione del Software Development Kit di *Half-Life 2*. Quest'ultimo, la cui distribuzione è prevista in leggero anticipo rispetto alla pubblicazione del gioco vero e proprio, includerà non solo un editor di mappe, ma anche strumenti più avanzati per la creazione delle scene di intermezzo dinamiche, inclusivi del sistema di sincronia del labiale e delle animazioni facciali. La software house americana sta inoltre valutando la possibilità di includere nel pacchetto una versione 'light' di Softimage, da loro stessi utilizzato per la realizzazione dei modelli 3D del gioco.

IO Interactive A/S 2004. Hitman: Contracts is a trademark of Eidos. All rights reserved. Microsoft, Xbox, the Xbox logos, are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the United States and/or other countries. ' 2002 Microsoft Corporation. All rights reserved. and PlayStation are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All rights reserved.

Resident Evil 4

Una grande sorpresa attende nel bosco i seguaci dello storico survival horror Capcom



State per entrare nel mondo del survival horror. È ormai da diverso tempo che frasi come questa generano sentimenti di familiarità piuttosto che di inquietudine. Anni di seguiti, cloni e remake hanno dotato di quel sesto senso che permette di percepire lo zombi ancor prima di voltare l'angolo. Alla luce di questo, il risentimento manifestato da molti alla scoperta della nuova direzione intrapresa dalla serie *Resident Evil* appare incomprensibile per non dire deprimente. Con ogni probabilità già sapete perché la prima reazione dei fan degli zombi sia stata così infantile: semplicemente, non ci sono zombi in *Resident Evil 4*. Ripetiamo, non ci sono zombi.

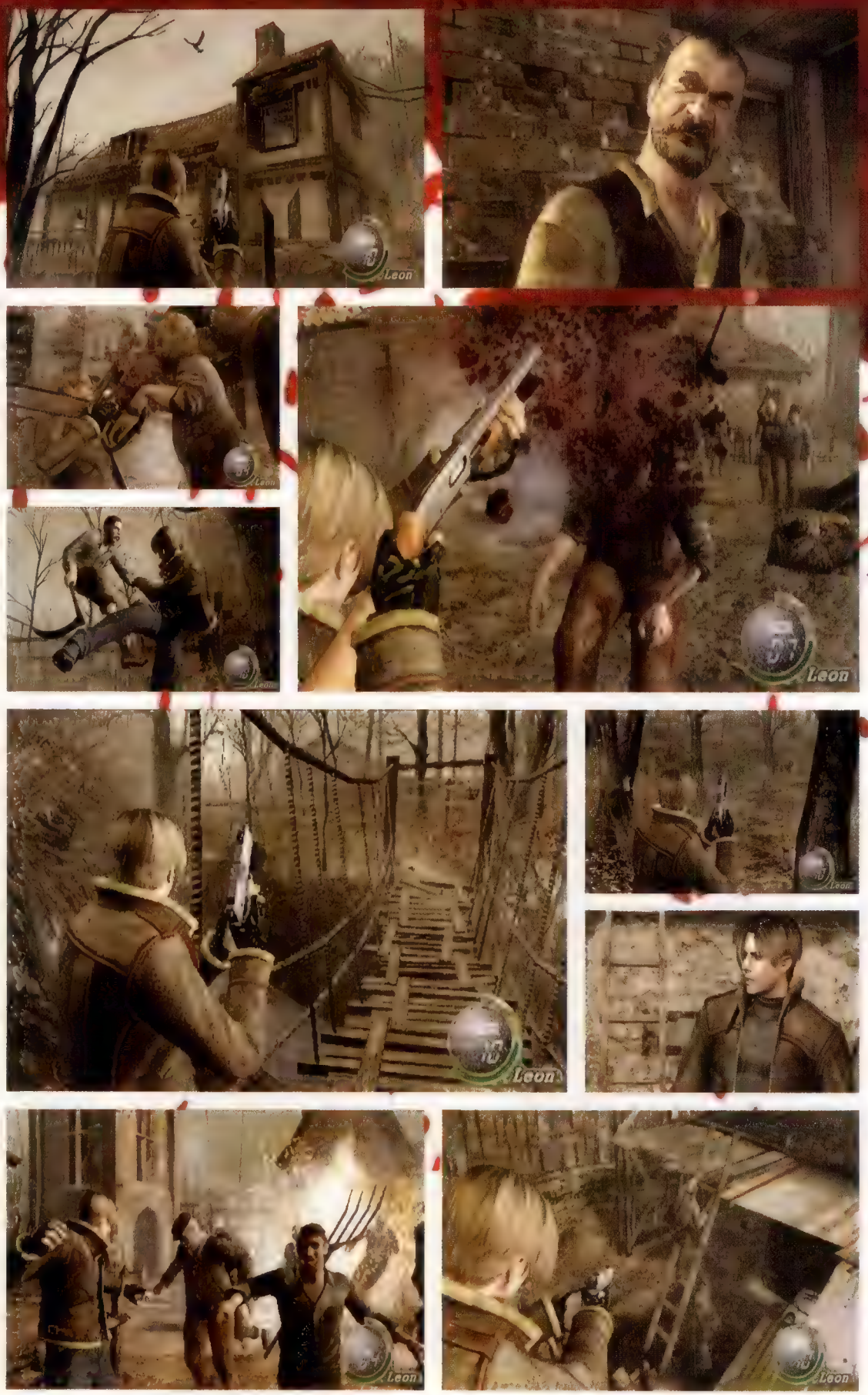
Non saranno in molti a vederla così, ma se un gioco è in grado di provocare una simile reazione allora vuol dire che sta andando nella direzione giusta. E, inevitabilmente, i fan feriti dalla notizia hanno completamente perso di vista il punto della questione. Non ci sono zombi in *Resident Evil 4* nello stesso senso in cui non ci sono zombi nel film di Danny Boyle '28 Giorni Dopo'. Nuovi nemici, più veloci ed astuti, hanno rimpiazzato i cadaveri ambulanti. Attaccano in massa, si ritirano se in difficoltà e, più in generale, sembrano la logica evoluzione dei 'crimson head' (teste cremisi) introdotti nel primo remake per GameCube. "I nemici devono essere intelligenti, altrimenti non sarebbe divertente", spiega **Hiroyuki Kobayashi**, produttore di *Resident Evil 4*. "Una delle cose che non puoi pretendere da uno zombi è che sia intelligente".

Nel nuovo episodio del franchise Capcom i nemici non sono né umani né zombi. Sono qualcos'altro... una via di mezzo. Kobayashi-san non specifica, ma pronuncia la parola 'infetti'. Pertanto, questa volta si dovranno fronteggiare esseri deliranti armati di attrezzi agricoli, capaci di fischiare per chiamare rinforzi o di attirare il giocatore in zone coperte da compagni armati di balestre.

Osservando la stupefacente demo di *Resident Evil 4* appare ancor più chiaro il motivo per cui Capcom abbia mandato in pensione gli zombi. Laddove le precedenti edizioni della serie si sono limitate ad introdurre migliorie a piccole dosi, il quarto episodio intende rianimare completamente il franchise. Ed era ora. L'unica cosa che non è cambiata è la star. Leon S Kennedy porta ancora quel taglio di capelli alla Jason Von Bondie e quel giubbotto da aviatore visto nel primissimo, emozionante filmato. Ma tutto il resto è stato tagliato. Non c'è traccia della magione che stava esplorando o di quell'entità armata di uncino che lo perseguitava. Piuttosto, Leon esplora il bosco di un ignoto Paese europeo con l'incarico di investigare sul rapimento della figlia del presidente degli Stati Uniti. Sono trascorsi sei anni dagli eventi di *Resident Evil 2*, dalla fuga di Leon da Raccoon City insieme a Claire Redfield. Da allora il ragazzo ha fatto carriera, passando da semplice poliziotto ad agente segreto. Capcom fa inoltre sapere che Umbrella Corporation è stata smantellata a seguito di una retata governativa. Credeteci, se volete.

"Dimenticate tutto quello che avete visto", dice **Shinji Mikami** ghignando diabolicamente dallo schermo. Il direttore del progetto vi è appena comparso per mezzo di un effetto morphing applicato al termine di una delle più famose sequenze di *Resident Evil*. Avete presente il primo 'incontro'? Ecco, immaginate lo zombi che si gira per mostrare il volto di Mikami-san. Agghiacciante. Visibilmente deliziato per lo scherzetto, il direttore si scusa per non essere presente alla dimostrazione ed invita ad "avere un incubo". Le luci si attenuano, il trailer ha inizio, e la prima cosa che sorprende è quanto siano gloriosamente dettagliati e vasti gli scenari. Graficamente, *Resident Evil 4* è una sorta di rivelazione, quanto meno equiparabile all'offerta di qualsiasi altra console attuale. Il gioco viaggia a 30fps costanti sotto una pioggia altrettanto insistente di effetti di luce ed esplosioni particellari. Pur essendo un trailer, la sensazione di libertà è quasi tangibile. Un montaggio frenetico mostra Leon tuffarsi attraverso una finestra, abbattere una porta con un calcio e far saltare teste come angurie avariate. Per la prima volta nella serie, compaiono dei veicoli: una sequenza mostra Leon attraversare un lago a bordo di un motoscafo, finché un mostro acquatico non emerge in superficie. Siamo decisamente lontani dalle strade Raccoon City.

L'abbandono dei fondali pre-renderizzati e delle telecamere fisse è un elemento chiave del processo di reinvenzione di *Resident Evil*. Il gioco viene inquadrato da due angolazioni: durante le fasi esplorative Leon



L'arsenale di Leon include granate capaci di mandare per aria gruppi di nemici. Il numero di assalitori può inizialmente sembrare eccessivo per gli appassionati di survival horror abituati a dribblare un paio di cadaveri. E ricordate: questi avversari sanno arrampicarsi

(sopra) Non è ancora chiaro se si avrà la libertà di esplorare gli ambienti a bordo di veicoli come questo motoscafo. Probabilmente verranno impiegati in specifici momenti del gioco, come nello scontro con la mostruosità ispirata a Loch Ness ritratta in foto. (in alto) Il binocolo in dotazione a Leon è un utile strumento di indagine e pianificazione delle strategie più indicate ad affrontare i nemici

viene seguito da una tradizionale prospettiva in terza persona. Il punto di vista cambia nelle fasi di combattimento. Premendo il grilletto destro, il protagonista punta l'arma mentre la telecamera si porta vicino alla sua spalla destra (come in *Splinter Cell*) in modo da lasciare buona parte dello schermo aperto alle carezze del mirino laser. In virtù del nuovo sistema di puntamento, la malefica fauna locale può essere danneggiata in più parti del corpo. Sparate al ginocchio e vedrete il nemico andare in giro zoppicando. Ancor più utile è la possibilità di far saltare le armi dalle mani degli assalitori, così come deflettere asce e forconi eventualmente lanciati al proprio indirizzo alla maniera di *House of the Dead*.

Un colpo alla testa viene ripagato con una sanguinosa morte istantanea. È una tecnica che si dovrà padroneggiare in fretta considerata la dozzina circa di nemici solitamente ansimanti nelle immediate vicinanze. Una mira accurata sarà probabilmente un fattore importante anche durante gli scontri con gli esotici boss locali, tra cui un tizio incappucciato armato di motosega (vedi art di apertura) ed una gigantesca creatura che sembra venire dalla Terra di Mezzo. Alto quanto una casa a due piani, questo troll troppo cresciuto ama proiettare Leon per aria fra un tentativo a l'altro di schiacciarlo come una lattina. Una situazione che molto probabilmente non viene adeguatamente illustrata nel manuale dell'agente segreto.

Da segnalare infine l'impiego di un formato video widescreen. Sui televisori 4:3 l'immagine apparirà pertanto incorniciata da due bande nere alla maniera di *Beyond Good & Evil*. L'idea non è solo quella di conferire al gioco un tratto cinematografico, ma anche di ridurre l'effetto claustrofobico amplificando la visione 'periferica'. La scelta di spostare Leon sulla sinistra durante le sparatorie serve inoltre da antidoto alla nausea di cui soffrono molti videogiocatori giapponesi (e non solo).

Il ritorno dei morti viventi

Una delle cose più sorprendenti di *Resident Evil 4* è il sistema di controllo, rimasto praticamente invariato. Ma aspettate a lanciarvi dal balcone per la disperazione. Alla luce della nuova impostazione prospettica, il 'vecchio' sistema di controllo ha decisamente più senso. Esiste comunque un'importante aggiunta nella forma di alcune azioni dipendenti dal contesto. In certi frangenti, il tasto 'A' lampeggia sullo schermo indicando che Leon è in grado di interagire con l'ambiente. Il che può significare scavalcare una staccionata, accovacciarsi dietro un riparo o calciare via una scala a pioli per impedire ai nemici di salirla. In ogni caso, l'esito è assolutamente gratificante. Sebbene tutt'altro che rivoluzionaria, questa caratteristica offre un'ulteriore indicazione del nuovo orientamento verso l'azione che caratterizza *Resident Evil 4*.

La persona a cui dire grazie per tutto questo è ovviamente Mikami-san. Gli è stato chiesto di dirigere il quarto episodio perché Capcom non era entusiasta di come il franchise a cui ha dato vita (e che ha totalizzato vendite complessive per oltre 24 milioni di unità) veniva portato avanti. Tornato al timone, il figliol prodigo ha deciso di cestinare tutto il lavoro svolto fino ad allora e di ricominciare da zero con il proposito di creare qualcosa di radicalmente diverso. Esclusivamente per GC. Il che significa molto per l'uomo che ha creato *Devil May Cry* e che due anni fa,

> "Le luci si attenuano, il trailer ha inizio, e la prima cosa che sorprende è quanto siano gloriosamente dettagliati e vasti gli scenari"

attraverso una radio giapponese, accusava Sony di produrre PS2 in economia per obbligare i consumatori a comprarne di nuove in sostituzione di quelle eventualmente spirate.

Ancor più significativo per Sony è il fatto che Mikami-san venga indicato come il principale promotore della decisione di realizzare *Resident Evil 4* in esclusiva per GameCube, insieme a *Viewtiful Joe*, *Killer 7*, *PN 03* e *Dead Phoenix* (recentemente cancellato). Una decisione presa molto presto, forse troppo, tant'è che il publisher giapponese sembra ora osservare gelosamente la base d'utenza Sony. L'annuncio della versione PS2 di *Killer 7*, la mormorata conversione di *Viewtiful Joe* e soprattutto *Resident Evil Outbreak* sono i segnali di un ripensamento che potrebbe incidere sul futuro del franchise. Ma per adesso, ciò che conta è che Mikami-san sia tornato al ruolo che più gli compete, concentrato ad infondere nuova vita nella sua creazione. Impossibile non percepire la sua mano in *Resident Evil 4*: un gioco aggressivo, esuberante, cinetico, ingegnoso e malvagio. I colpi esplosi dal fucile proiettano in aria le sue vittime, un effetto reso ancora più drammatico allorquando il corpo ricade su oggetti vicini. In effetti, il solo repertorio di armi (Leon ha accesso a granate, un mitragliatore,

un fucile a pompa ed uno di precisione) serve a sottolineare la natura fortemente action del gameplay.

Più intrigante è immaginare ciò che accadrà ai puzzle. Solo i videogiocatori più masochisti chiederebbero la riconferma delle dinamiche proposte negli episodi precedenti, ma non è ancora chiaro cosa prenderà il loro posto. Una possibilità è che l'aspetto 'spremi-meningi' dell'esperienza sarà più coerente e fondato sull'interazione con l'ambiente. Nel livello provato, un'area della foresta era tappezzata di cariche esplosive ad attivazione laser da rendere inoffensive individuando e distruggendo con un colpo di pistola rilevatori. Superata questa zona, ci si trovava davanti ad un lupo intrappolato in una delle morse sparse per il bosco. Sparando al meccanismo di quest'ultima, l'animale si liberava, rimanendo comprensibilmente timoroso. In alternativa, sollevarlo dalla sofferenza con cautela significava guadagnare temporaneamente un nuovo compagno di viaggio. Ma occhio a non fare la sua stessa fine. Quelle lame dentate bramano piedi incauti.

A rafforzare la nuova 'immediatezza' di *Resident Evil 4* concorrono caricamenti appena percepibili, scene di intermezzo generate dal motore di gioco e, grazie al cielo, la latitanza delle sequenze di apertura delle porte, a beneficio di una maggiore coerenza scenografica. Munizioni e livello energetico fanno ora parte delle informazioni presenti a video durante il gioco, mentre la raccolta degli oggetti segue una procedura più snella, senza chiedere di andare in un diverso menù per confermare che sì, vorremmo prendere i proiettili del fucile a pompa, grazie mille.

Fine dei giorni

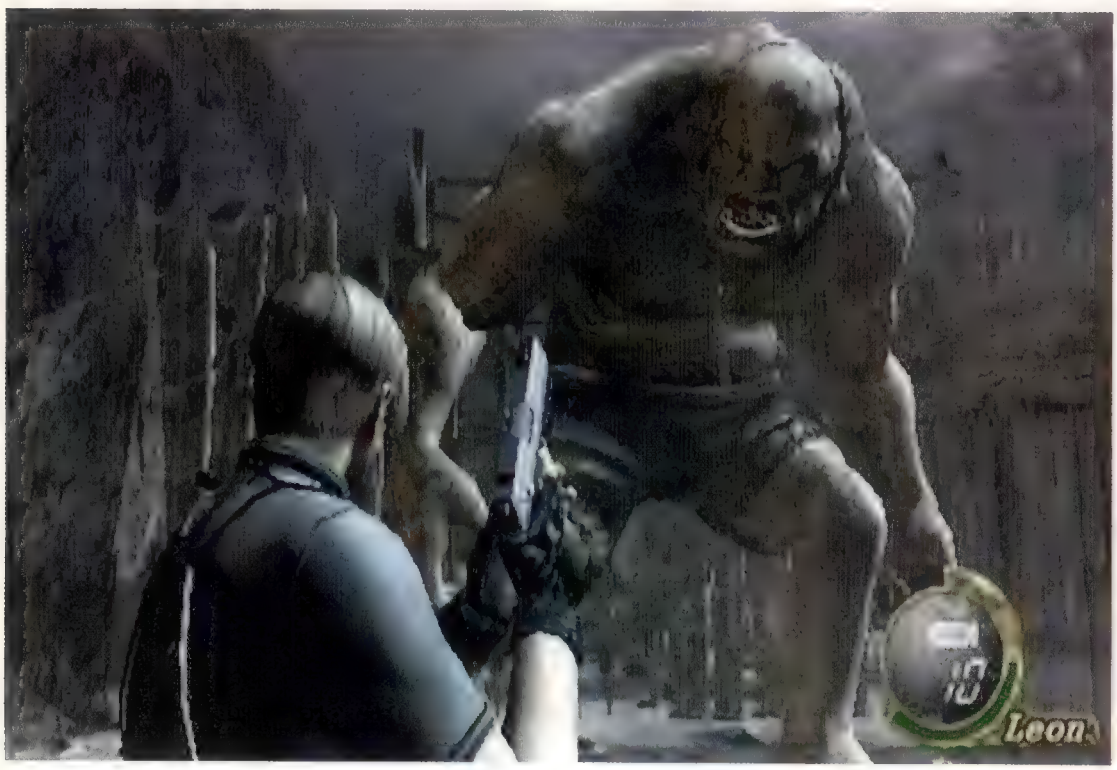
L'unico pericolo per *RE4* è che rischia di sacrificare l'atmosfera e la tensione per accontentare giocatori dal grilletto facile. Ma si tratta di un timore infondato. Il gioco non fa altro che eliminare tutti quei particolari irritanti che hanno inficiato la serie, senza rinunciare a nulla dell'esperienza vera e propria, che è sempre stata incentrata sulla sopravvivenza in un mondo ostile.

Quando le prime informazioni su *Resident Evil 4* hanno cominciato a fare il giro della grande rete per mezzo delle scansioni di una rivista americana portatrice dell'esclusiva, la comunità è andata in escandescenza, ma questa volta le reazioni sono state in larga parte positive, soprattutto perché, com'è facile notare, il gioco ha un aspetto sensazionale. Ciononostante, c'è ancora del risentimento in quel genere di fan restio ad accettare mutamenti di ogni sorta. Ma anche *Metroid Prime* fu accolto con analoga diffidenza ancor prima che chiunque potesse mettere le mani sul codice…

Sebbene spesso irritanti, simili atteggiamenti dimostrano quanto i giocatori possano essere protettivi nei riguardi dei franchise con cui sono cresciuti. Ma i legami sentimentali non dovrebbero frenare il progresso. "Volevamo riconquistare quei giocatori che hanno cominciato a sentire che *Resident Evil* non offriva più nulla di nuovo", spiega Kobayashi-san, il quale ha lavorato sulla serie a partire da *Resident Evil 2*. "E per farlo dovevamo cambiare tutto". Anche se questo ha comportato l'abbandono degli zombi, i quali, almeno spiritualmente, sono sempre stati i protagonisti della serie. Bentornati, quindi, nel (nuovo) mondo del survival horror.

> "Volevamo riconquistare quei giocatori che hanno cominciato a sentire che la serie non offriva più nulla di nuovo, e per farlo dovevamo cambiare tutto"

Il mitragliatore evocherà ricordi del terzo episodio, il quale vedeva Jill Valentine equipaggiata con un M16 sin dal principio. Ne aveva senz'altro bisogno



Il gioco prevede il supporto dei televisori 16:9 (sui quali ovviamente spariranno le bande nere) e della scansione progressiva dell'immagine

Dal 16 aprile

in edicola

VIAGGIO NELL'IGNOTO

Se non è la più pericolosa di sempre, la presentazione di *STALKER: Shadow of Chernobyl* con visita alla zona dell'esplosione del reattore nucleare è senz'altro la più originale...

26 aprile 1986: la centrale nucleare di Chernobyl esplode con conseguenze catastrofiche. Domanda: era il caso di farci un videogioco? Per rispondere all'interrogativo, la prima presentazione alla stampa di *STALKER: Shadow of Chernobyl*, avvenuta negli uffici di Kiev di GSC Game World, si apre con un documentario sulla tragedia. I filmati dei telegiornali dell'epoca sembrano incredibilmente datati, così come la voce del giornalista che accompagna le immagini. Un elicottero sorvola il sito dell'esplosione, sollevando una nuvola di polvere, sassi e detriti vari. Sbuffi di fumo ammantano l'area del disastro. Uomini in tute bianche anti-radiazione ruotano leve gigantesche all'interno della centrale. Un dirigente parla con calma alla telecamera, snocciolando i dati della tragedia.

Sembra impossibile, ma solo una persona morì a causa dell'esplosione, mentre un'altra perse la vita poco dopo, nel coraggioso tentativo di salvare un proprio collega. Verso l'1:30 di notte, 32 pompieri della città di Chernobyl vennero allertati e spediti a combattere l'inferno: in seguito moriranno tutti a causa delle radiazioni. Nei due giorni successivi, circa 50.000 lavoratori con relative famiglie vennero evacuati dalle aree circostanti mediante una serie di pullman. Questi sono gli unici dati forniti dal documentario.

Ovviamente la gravità dell'evento divenne chiara solo negli anni a seguire, e per ragioni palesi il governo cercò sempre

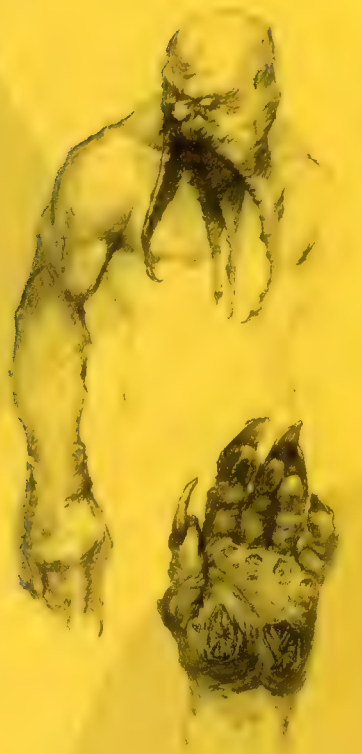
di mascherare il reale numero di morti. La sezione ucraina di Greenpeace sostiene comunque che oltre 32.000 persone morirono a causa dell'incidente, 7.000 solo per mano degli specialisti mandati a 'ripulire' la zona. E questo non tiene neanche in considerazione le centinaia di migliaia di persone che si ammalarono a causa delle radiazioni. In un paio d'occasioni GSC sottolinea come *STALKER* rispetti il ricordo di coloro che sono morti in seguito all'esplosione ed è evidente la preoccupazione degli sviluppatori di fronte a possibili accuse di insensibilità e sfruttamento della tragedia.

Il fondatore della softco russa, **Sergey Ivanov**, decide quindi di passare al sodo: "Siamo stufi di sentire la gente ripetere 'Questo gioco sembra meraviglioso e realistico, ma dov'è il gioco vero e proprio?'. Bene, oggi avrete l'occasione di vedere in cosa consiste". Ed è qui che parte la demo di un livello creata appositamente per la presentazione alla stampa. Parlare di livello è comunque riduttivo perché una delle caratteristiche peculiari di *STALKER* è rappresentata dalla maestosità dell'ambiente di gioco, che può essere esplorato in lungo e in largo. Il mondo di *Shadow of Chernobyl* è diviso in 18 zone, e sebbene alcune di queste non saranno accessibili all'inizio del gioco, GSC promette molteplici vie di ingresso per ciascuna.

Il giocatore avrà a disposizione diversi obiettivi sin dal principio, ma la maggior parte degli stessi andrà acquisita sul campo dialogando con NPC e ad altri cacciatori che perlustrano la zona in cerca di attrezzi e oggetti vari. Un obiettivo semplice potrebbe essere ad esempio quello di scovare una tuta anti-radiazioni con cui esplorare più da vicino la centrale nucleare; un altro di individuare ed uccidere un potente cacciatore rivale. GSC è piuttosto vaga sui dettagli delle missioni, ma sembra di capire che uno degli scopi primari sia quello di recuperare il maggior numero di attrezzi possibile in ogni zona. Un membro del team parla di sette finali diversi, mentre un altro è certo che siano otto.

Qualunque sia il numero di conclusioni possibili, la demo presentata di Kiev lascia ancora molti punti interrogativi sul gioco. L'obiettivo è piuttosto semplice: trovare un cacciatore nemico, prendere l'oggetto di cui è in possesso e consegnarlo a un trafficante. Una breve sequenza introduce la missione. Un gruppo di rabbiosi cani da caccia mutanti insegue il protagonista e un suo collega lungo un ponte. Quest'ultimo cade finendo preda degli animali, ma l'amico riesce a portarlo

Il ciclo giorno/notte dura circa due ore reali e il passaggio dalla luce al buio è meraviglioso e terrificante. Non c'è il tempo di ammirare il tramonto che bisogna già preoccuparsi delle creature notturne...



Le città abbandonate sono sempre state una delle ambientazioni più gettonate dai survival horror, ma i livelli di *STALKER* si poggiano su locazioni reali: GCS ha fotografato e filmato tutta l'area di Chernobyl

all'interno di un piccolo edificio, giusto in tempo per vederlo morire.

Mentre **Videogiochi** prova la demo, un membro di GSC evidenzia estasiato una delle sue caratteristiche preferite. "Potete sparare agli impianti di illuminazione", suggerisce proprio mentre si sta per uscire dall'edificio. In effetti, il proiettile sibila verso il paralume, mandandolo in frantumi, e la luce inonda la stanza dipingendo ombre realistiche dappertutto. Un effetto carino, ma che lascerà indifferenti gli utenti avvezzi ai giochi PC di ultima generazione: nell'era di *Half-Life 2* e *Doom III* ci vuole ben altro che qualche effetto di luce in tempo reale per lasciare i giocatori a bocca aperta.

Gli ambienti esterni sono invece impressionanti. Le texture spiccano per definizione e i paesaggi per vastità, ma il gioco ha soprattutto atmosfera. GSC ha infatti deciso di collocare l'avventura nel 2010, in una sorta di futuro parallelo, una visione di quanto potrebbe accadere. O sarebbe potuto accadere. I piloni della corrente elettrica si stagliano all'orizzonte producendo un paesaggio dal look famigliare, ma contribuendo altresì a trasmettere un senso di decadenza, di un mondo sfregiato dalla tecnologia. Complessi industriali si sgretolano e il legno si decompone, mentre alberi e cespugli crescono senza controllo. A ben vedere, è questa contrapposizione fra la vita e la morte che conferisce al gioco la sua atmosfera peculiare.

Durante la presentazione, gli sviluppatori russi mostrano con orgoglio foto del team dentro e intorno a Chernobyl. Ci sono aree partorite dalla fantasia dei grafici, ma gran parte del paesaggio rispecchia i cambiamenti occorsi nei 16 anni successivi al disastro. Il giorno seguente, i giornalisti vengono portati proprio alla centrale di Chernobyl e al villaggio adiacente che ospitava i dipendenti dello stabilimento con le rispettive famiglie: si tratta della classica città fantasma, un agglomerato di case uscito da un romanzo di Stephen King su cui troneggia una ruota panoramica. Un membro del team racconta che un nuovo campo giochi avrebbe dovuto essere inaugurato uno o due giorni dopo il 26 aprile. A costo di sembrare estremamente cinici, va detto che il luogo è ideale per ambientarci un videogioco.

L'area di gioco vista nella demo è parecchio diversa e vede fra i protagonisti un branco di cani mutanti, ma la loro pericolosità è ben lungi dall'essere quella che vorrebbero far credere gli sviluppatori russi: le bestie attaccano in maniera diretta, e pochi colpi esplosi dalla pistola automatica sono sufficienti a zittirli quasi all'istante. Ed è a questo punto che qualche dubbio inizia a tormentare **Videogiochi**. Dubbi che si fanno sempre più insistenti quando ci si avvicina a un cacciatore rivale. Il nemico mostra un livello di IA elementare: inizia a sparare, il protagonista risponde al fuoco e il cacciatore muore. Il capo progetto, **Anton Bolshakov**, offre una spiegazione: "Oggi state vedendo solo i mostri più elementari e dobbiamo ancora fare un sacco di bilanciamento della difficoltà. Più avanti nel gioco incontrerete cacciatori militari, per esempio: questi si spostano in gruppo, seguendo il leader del team. Eliminando il leader, il gruppo non combatterà più contro di voi in maniera efficace. Ci saranno anche mutanti capaci di controllare la mente: i mutanti possono vedere e sentire attraverso occhi e orecchie degli altri mutanti, così da organizzare attacchi contro il giocatore usando diverse altre creature. Nella versione finale del gioco si saranno anche cacciatori amici con cui potrete collaborare e fare scambi proficui. Non tutte le creature attaccheranno il protagonista ed è importante che il giocatore sia sempre pronto ad affrontare ogni situazione".

"Gli ambienti esterni sono impressionanti. Le texture spiccano per definizione e i paesaggi per vastità, ma il gioco ha soprattutto atmosfera"

GSC GAME WORLD

La storia

GSC condivide con altre società (fra cui BMW) un enorme capannone industriale adibito ad uffici in Kiev: è il genere di edificio immancabile nei documentari sull'Est europeo degli anni '70, con muri spessi un metro e mezzo e scale di cemento gigantesche. Freddo, ma pratico. Gli uffici di GSC appaiono in netta contrapposizione con il palazzo che li ospita: fra pavimenti in parquet e poltrone in pelle particolarmente costose, fa bella mostra di sé un concentrato di tecnologia da fare invidia a qualsiasi sviluppatore occidentale.

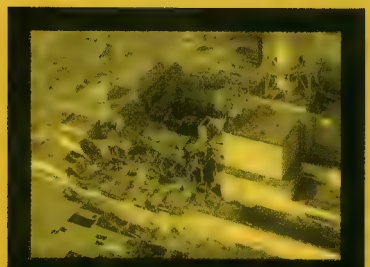
Fondata nel 1995, GSC ha esordito producendo enciclopedie elettroniche (in russo, naturalmente) e software educativo. La direzione dello studio è cambiata bruscamente nel 1999, con la presentazione della demo di *Cossacks: European Wars* al Milia. L'RTS ricevette consensi umani e il team firmò un contratto di pubblicazione con CDV.

Sebbene siano diversi gli sviluppatori che iniziano ad emergere in Ucraina, GSC è diventato in pochissimo tempo uno dei principali game studio del Paese. Il credo di GSC è che gran parte del proprio successo sia dovuto al rispetto di tematiche alla base della cultura ucraina.

LUDOGRAFIA

Cossacks: European Wars
Cossacks: Back To War
Cossacks: The Art Of War
Cossacks: Napoleonic Wars
American Conquest
Hover Ace
FireStarter
Codename: Outbreak

Il team di GSC, qui in foto, visita il parco giochi di Chernobyl, che avrebbe dovuto aprire qualche giorno dopo quel tragico 26 aprile



LA SCENA DEL DISASTRO

Cosa ha causato l'esplosione del reattore di Chernobyl?

In breve, è stato un errore umano. Il giorno precedente l'esplosione del reattore numero quattro, questo doveva essere arrestato per eseguire lavori di manutenzione. Un gruppo di scienziati decise però di testare il reattore per vedere se potesse generare energia sufficiente a far funzionare i dispositivi di emergenza e le pompe d'acqua collegate al suo sistema di raffreddamento. Questa procedura era già stata eseguita prima su un altro reattore, ma in quest'occasione non ci fu scambio di informazioni fra il team incaricato del test e le persone responsabili della manutenzione e della sicurezza della centrale nucleare.

A causa di un errore operativo, la potenza del reattore scese a un livello pericolosamente basso, ma poiché era stato disattivato un interruttore di sicurezza, il reattore non si arrestò automaticamente. Evidentemente in preda al panico, gli addetti tentarono di stabilizzare il reattore regolando ripetutamente la pressione del vapore, il controllo del calore e altri sistemi di raffreddamento. Purtroppo, il brusco aumento della produzione di calore provocò una rottura nel serbatoio di carburante, che a contatto con l'acqua causò un'esplosione di vapore e di conseguenza la distruzione del nocciolo.

Nella demo era possibile osservare alcuni elicotteri, ma non è ancora chiaro quale sia il loro scopo nel gioco. Di certo non sarà possibile controllarli, a differenza di diversi veicoli terrestri

Bolshakov non è altrettanto loquace nel descrivere gli attrezzi e quali oggetti ed effetti possano nascere dalla loro combinazione. "C'è un guanto gravitazionale che dà al giocatore poteri telecinetici", rivela dopo molte insistenze. "È come se ci fosse una forza invisibile che permette di afferrare gli oggetti e scagliarli in giro".

Quello che è certo è che il ciclo giorno/notte altererà il ritmo e l'atmosfera dell'azione. Ogni cacciatore ha tre barre energetiche che rappresentano la salute, la resistenza e il livello di radioattività. Sorprendentemente, i malori causati dalle radiazioni possono essere curati con la vodka, mentre la resistenza cresce col sonno e la salute grazie a medi-pack e al riposo. Dato che l'avventura segue un orologio di 24 ore (che equivalgono a circa due ore in tempo reale), il giocatore deve scovare luoghi sicuri dove dormire. Naturalmente è libero di cacciare anche di notte, ma le creature che popolano Chernobyl mutano col calare delle tenebre. **Videogiochi** si intrattiene con la demo fino a vedere il sole tramontare in mezzo a nuvole minacciose per poi scomparire dietro l'orizzonte. Se il paesaggio di *STALKER* è inquietante di giorno, di notte diventa assolutamente terrificante. È possibile usare una piccola torcia per illuminare il cammino, ma è davvero poco rassicurante contro le ombre e la nebbia che popolano i dintorni della centrale. Paura.

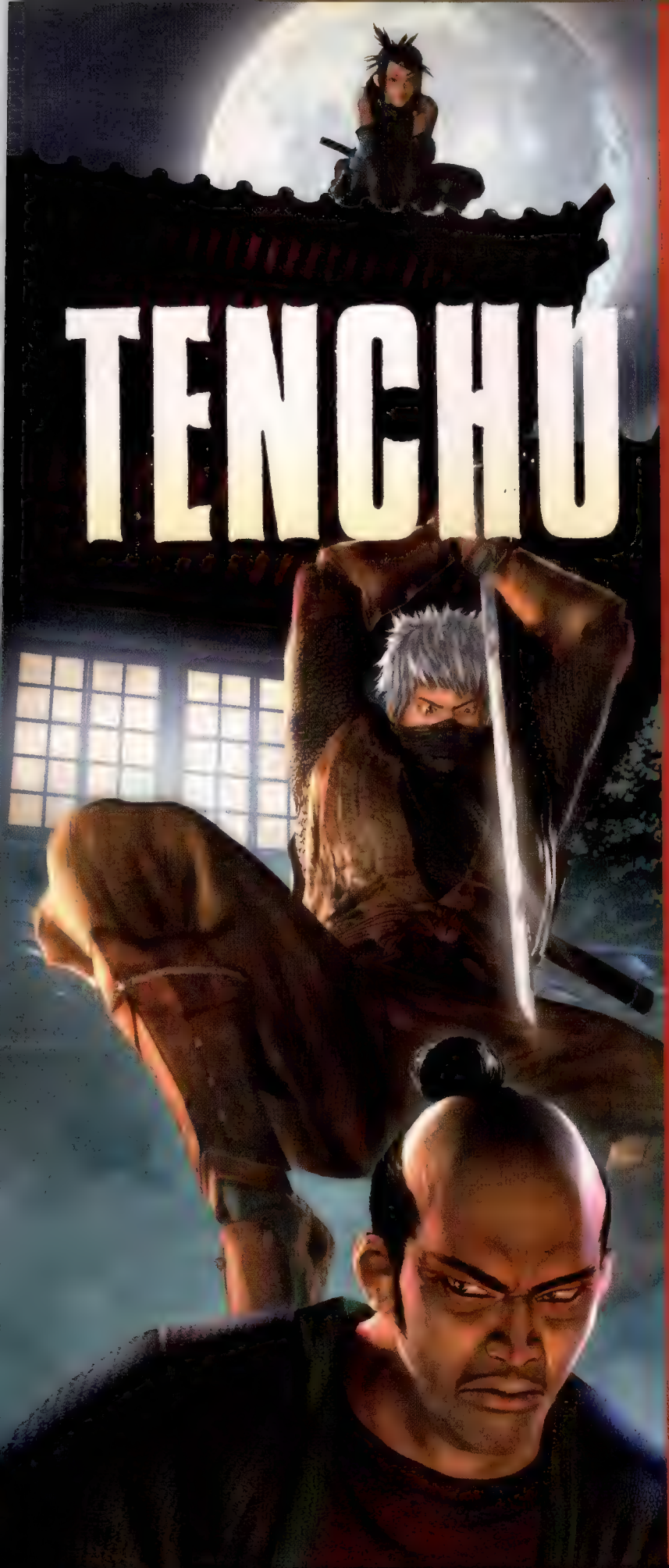
Di fronte a una simile cura per l'atmosfera di gioco, desta parecchie perplessità l'inclusione di quelle che gli sviluppatori definiscono 'anomalie': in sostanza si tratta di concentrati invisibili di radioattività che vagano per lo scenario. Un contatore Geiger è in grado di individuare questi killer fantasma, ma una passo nella direzione sbagliata può portare alla morte istantanea. Particolari marcatori possono comunque essere 'agganciati' a dette anomalie per tenere traccia della loro posizione.

"Ci saranno mutanti capaci di controllare la mente: i mutanti possono vedere e sentire attraverso occhi e orecchie degli altri mutanti"

Molto più promettente sembra essere l'aggiunta di una serie di veicoli, fra cui mezzi corazzati e un camion, a bordo dei quali sarà possibile attraversare gli ampi spazi del gioco. Sebbene nella demo si intravedessero elicotteri Hind che perlustravano la zona (e che avranno un ruolo significativo più in là nel gioco, viene confidato), il giocatore non potrà pilotare alcun veicolo aereo.

Poco sorprendentemente, a questo punto dello sviluppo *STALKER* esprime solo un potenziale, ma la demo dà ragione di sperare in un FPS interessante ed estroso. Ciononostante, i finali alternativi, i guanti gravitazionali, le squadriglie militari e i mutanti sono le grandi variabili che determineranno il destino del gioco. Si risolverà in uno dei titoli più innovativi del decennio o in un fiasco clamoroso vittima delle sue stesse ambizioni?

I concentrati invisibili di radioattività costituiscono un aspetto di *STALKER* su cui GSC ha ancora parecchio da lavorare



Quando il male risorge, il bene non può restare a guardare

Visto su GAME NETWORK SKY 816

RETURN FROM DARKNESS

Azione stealth e ninja su Xbox® compatibile con Xbox Live™. Disponibile da marzo 2004

Padroneggia nuovi attacchi stealth in 11 livelli mozzafiato utilizzando oltre 20 autentiche armi e strumenti ninja

Sorprendi gli avversari con l'aiuto di un amico nella modalità co-operativa oppure scatenati in duelli testa a testa online con Xbox Live™.

Scopri le caratteristiche in esclusiva per Xbox™, dai nuovi livelli in modalità singola a nuove abilità, armi, mosse e personaggi

Vivi con onore. Uccidi in silenzio.

www.returnfromdarkness.com

distribuito da: HX HalifaX

XBOX LIVE

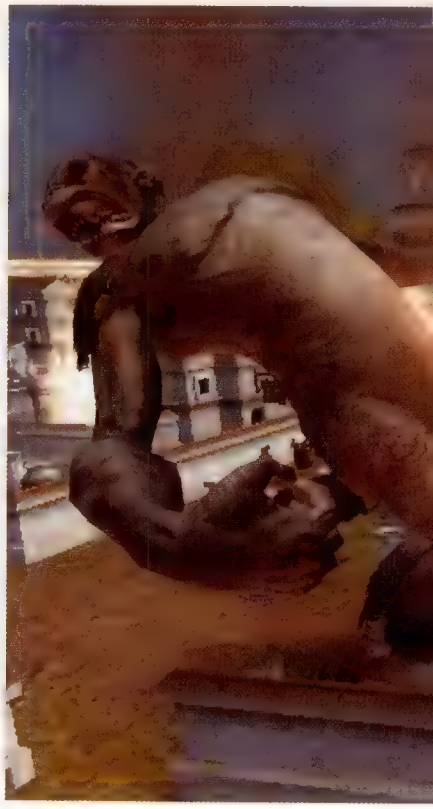
© 2003–2004 Activision, Inc. and its affiliates. Published and distributed by Activision Publishing, Inc. Activision and Tenchu are registered trademarks and Return from Darkness is a trademark of Activision, Inc. and its affiliates. All rights reserved. Microsoft, Xbox, Xbox Live and the Xbox logos are trademarks and/or registered trademarks of Microsoft Corporation in the U.S. and/or other countries and are used under license from Microsoft. All other trademarks and trade names are properties of their respective owners.

ACTIVISION.

activision.com

Nelle fauci del leone

Il 2004 potrebbe essere davvero l'anno di Lionhead, almeno a giudicare da quello che Molyneux e soci hanno finalmente pronto per i giocatori di tutto il mondo



In *Fable* la reputazione del protagonista viaggia da NPC a NPC; quindi questa varia col tempo e a seconda delle azioni del giocatore. Più a destra: scontri bestiali in *Black & White 2*

dell'avventura poiché spiega i concetti alla base di *Fable*, ovverosia le decisioni benigne o maligne che influenzano la reputazione del protagonista durante tutto il gioco. In quest'area, il giocatore è un ragazzo impegnato a recuperare denaro sufficiente per fare un regalo alla sorella nel giorno del suo imminente compleanno: è possibile guadagnare monete eseguendo diversi compiti, ma questi spesso prevedono che il protagonista imbocchi il sentiero del bene o del male. Uno vede il ragazzo confrontarsi con un bambino e un bulletto: meglio aiutare il primo o il secondo? Altrove un contadino li incarica di tenere d'occhio alcune provviste per 60 secondi, un lasso di tempo in cui i due possono rimanere immobili, andarsene o sfasciare allegramente le provviste del povero contadino.

Ma è la terza dimostrazione della dicotomia fra bene e male che cattura veramente l'attenzione di **Videogiochi**. Avventurandosi sul retro di una casetta, si scoprono un uomo e una donna impegnati in effusioni. L'uomo scongiura il ragazzo di non dire nulla alla moglie, offrendogli dei soldi in cambio del silenzio. Cosa deve fare il giocatore? O meglio, cosa *dovrebbe* fare il giocatore? Dov'è il confine fra bene e male? Confessare il tutto alla moglie potrebbe causarle un infarto: magari la donna accuserebbe il ragazzo di mentire, nel qual caso la sua reputazione non ne guadagnerebbe certo. Le scelte sono difficili, le ripercussioni morali complesse. Forse è meglio stare zitti, anche se questa, si scoprirà più tardi, è la soluzione 'maligna'.

Ma si possono fare cose peggiori: Molyneux ricorda un beta tester impegnato a corteggiare metodicamente la figlia del sindaco di una città. Una delle caratteristiche peculiari di *Fable* è che il protagonista dell'avventura invecchia: il giocatore non ripercorre solo un breve periodo della sua vita, ma la sua intera esistenza, e questo comporta dover prendere anche decisioni inerenti al matrimonio. Dopo che il tester riuscì a convolare a giuste nozze con la donzella, attirò il sindaco in una zona disabitata in mezzo ai boschi e lo assassinò. Poi, una volta tornato a casa, sprangò tutte le porte e ammazzò anche sua moglie. Perché? Aveva scoperto che la consorte avrebbe ereditato i possedimenti del sindaco e che a sua volta lui avrebbe ereditato tutto con la morte della donna. Astuto. E malvagio.

> "È gratificante vedere una torma di persone salutarti, ma non è nulla rispetto a quando manifesta timore alla vista della versione più malvagia di te stesso"

Sull'aspetto di *Fable* inerente la reputazione si è detto di tutto e di più nei mesi (anzi anni) passati, ma vederlo in azione è davvero impressionante. Mentre si avventura per un villaggio, Molyneux spiega che la reputazione non segue criteri universali: si trasmette da NPC a NPC, come un virus, quindi comportarsi come un idiota di fronte a un bambino, nell'arco di un paio di giorni potrà portare un intero gruppo di marmocchi a ridere sotto i baffi al proprio passaggio. È gratificante vedere una torma di persone salutarti entusiasta, ma non è nulla rispetto a quando manifesta timore alla vista della versione più malvagia di te stesso.

Fra questi due estremi c'è uno spettro di sentimenti che vanno dall'antipatia all'ammirazione: in termini matematici, la malvagità del protagonista è quantificabile in un numero razionale oscillante fra +1 e -1.

Il combattimento è l'ultimo aspetto di *Fable* mostrato da Molyneux. "I combattimenti hanno richiesto lo stesso tempo di ogni altra parte del gioco", afferma, illustrandone la complessità subendo qualche colpo e cadendo a terra. "In realtà dovrei chiamare qualcuno per giocare mentre parlo: è davvero difficile fare entrambe le cose contemporaneamente". Esistono tre discipline di combattimento (corpo a corpo, dalla distanza e con magie), e i tasti frontali eseguono attacchi collegati ad ognuna di esse e mostrati in un menu nell'angolo in basso a destra nello schermo (dalla parte opposta c'è un menu simile per il D-pad che mostra l'interazione passiva). Quando il giocatore porta a segno una serie di colpi consecutivi, l'indicatore delle combo (nella parte alta a sinistra) si riempie, permettendo ai giocatori più esperti di infliggere un danno superiore e di ottenere ricompense più ricche.

Il sistema è molto intuitivo e permette ai principianti di progredire agevolmente senza privare gli esperti del piacere dell'interazione. È evidente che il perfezionamento del sistema ha richiesto parecchio tempo. *Fable* ha vissuto tempi difficili, un anno fa circa, quando il progetto sembrava pressoché impossibile da portare dalla carta al video. Molyneux ha però preso diversi dipendenti di Lionhead impegnati su altri progetti e li ha fatti confluire nello studio di *Fable*, permettendo al progetto di decollare e di arrivare, proprio in questi giorni, all'ultima fase di sviluppo. Ma c'è ancora tanto da fare: nel corridoio dello studio c'è una lavagna gigante con i punteggi medi dei tester per ogni missione, e Molyneux fa notare che molti dei livelli dovranno essere modificati sensibilmente per far schizzare alle stelle questi punteggi.

Ritorno alla preistoria

BC, la cui uscita è prevista entro la fine dell'anno, non vanta la medesima magnificenza grafica di *Fable*: non è un gioco orrendo da questo punto di vista, solo non colpisce visivamente e non vanta la stessa spettacolarità. Sul muro della sala riunioni di Lionhead c'è un elenco di dieci frasi che faranno la propria comparsa sul retro della confezione di *BC*: le frasi contengono le parole 'tribù', 'sangue', 'dinosauri' e 'azione', ma la più importante di tutte è 'cavernicoli'. Il giocatore deve controllare dei cavernicoli, montagne di cavernicoli. E non i cavernicoli che si vedono regolarmente su Discovery Channel, ma i cavernicoli presenti nell'immaginario collettivo: quelli che tirano lance verso i dinosauri, scoprono il fuoco, si esprimono mediante monosillabi e indossano dei vestitini modesti, ma sobri. Cavernicoli divertenti, insomma.

La dimostrazione di *BC* ha luogo nella sala testing di Lionhead, con il capo dei tester a giocare mentre Molyneux si oc-

cupa della descrizione. Subito il ragazzo si trova ad affrontare un T-Rex, uno dei primi passaggi obbligati del gioco. "È solo un cucciolo", ci tiene a sottolineare Molyneux. "Più avanti ne incontrerete uno grosso il doppio". Questi scontri sono probabilmente quelli che permetteranno a *BC* di conquistare il grande pubblico, ma il fascino del gioco è assai più sottile.

Prendiamo il motore fisico, tanto per cominciare: i macigni giganti possono essere spaccati in rocce più piccole, che spinte giù dalle colline rotolano con naturalezza in accordo con la loro forma. O parliamo dell'elemento strategico: le rocce spaccate possono essere usate per costruire muri. Eseguendo quest'azione con un membro della tribù, tutti gli altri membri seguiranno il suo esempio. È inoltre possibile passare a una persona differente e iniziare ad arrampicarsi sugli alberi per raccogliere frutta o radunare un gruppo di cavernicoli per andare a caccia di dinosauri. L'ossatura del gioco è basata sulla libertà, ma ogni sezione propone un obiettivo specifico. *BC* è un gioco dall'anima arcade, un titolo che non ci si aspetterebbe da una softco come Lionhead, ma che potrebbe ciononostante stupire molti. D'altro canto, in *BC* ci sono persino mosse speciali. Avete letto bene: mosse speciali.

Il bianco e il nero

Porre soluzione ai problemi che attanagliavano *Black & White* è un compito di proporzioni notevoli, e anche se in Lionhead ci tengono a sottolineare le centinaia di migliaia di post che i fan del gioco hanno scritto sui forum della softco, non si può fare a meno di pensare che sia stata una delusione per molti dei suoi acquirenti. Questo rappresenta però un vantaggio per il seguito, per un paio di ragioni. In primis la copertura sulle riviste specializzate non è stata nemmeno lontanamente paragonabile a quella che ha caratterizzato il prequel, e ciò ha permesso al team di *B&W2* di eludere la pressione esercitata da aspettative semplicemente inarrivabili. Secondo, le critiche ricevute dal primo titolo hanno indicato chiaramente agli sviluppatori quali aspetti del gioco debbano essere rivisti nel seguito.

Il problema principale di *Black & White* era probabilmente la mancanza di motivazione a proseguire: le ricerche eseguite all'epoca da Lionhead indicavano chiaramente che i giocatori detestavano abbandonare un mondo che avevano impiegato così tanto tempo a costruire. E molti di loro evitavano di farlo, preferendo bazzicare nel primo livello piuttosto che ripartire da zero su quello successivo. In *Black & White 2* tutti i livelli convivono e progrediscono allo stesso tempo e il giocatore può passare da uno all'altro a piacimento: le isole rimangono perennemente a disposizione, e questo garantisce una ricompensa costante per quegli utenti che tratteranno le proprie case con rispetto.

Ancora più importante è il modo in cui *Black & White 2* si modifica per accontentare i giocatori che si avvicinano con ambizioni diverse. Il gioco è ambientato in un periodo più bellicoso di quanto visto nel prequel. Come in *Fable*, il giocatore si trova in una situazione che lo pone di fronte a un bivio: promuovere la pace oppure andare in guerra. Se le città saranno posti attraenti in cui vivere

Sopra: *Unity*, lo sparatutto psichedelico di Jeff Minter. Un'annotazione: le scritte 'arsebiscuits!' (a voi la traduzione) e simili sono provvisorie. A destra: *BC*, il simulatore di cavernicolo. Ancora più a destra: il promettente *The Movies*

felicemente, i cittadini delle terre avversarie vorranno venire ad abitarci (il che è un bene, dato che più gente significa più potere, ma avere a che fare con un numero cospicuo di persone senza le risorse necessarie per accudirle può portare allo sviluppo di povertà). Scegliendo quest'approccio 'passivo' alla conquista del mondo, i nemici arriveranno e attaccheranno per primi piuttosto che starsene nei loro villaggi.

Dato che il giocatore può cimentarsi con *Black & White 2* sia nei panni dell'assediante che in quelli dell'assediato (o in entrambi nella stessa partita), Lionhead ha dovuto rendere divertente l'arte di difendere o attaccare le città. E gran parte di questo processo si basa sulle mura: le mura possono essere costruite in qualsiasi forma, con qualsiasi larghezza e a qualsiasi altezza intorno alle proprie città. Nell'assistere all'opera di demolizione per mano di un tester dei Black & White Studios mediante una serie di massi catapultati, appare evidente la complessità delle routine fisiche alla base del procedimento: un colpo e il muro si crepa, un altro e si sgretola, con pezzi di roccia che rotolano in maniera credibile sulle macerie sempre più numerose. Il capo degli studio, Jonty Barnes, crea allora un vulcano in prossimità di una città avversaria e indica la colata di lava che aderisce alla forza di gravità e si dirige verso la vallata, in maniera naturale, minacciando le fortificazioni nemiche. La lava scende e poi inizia a raffreddarsi, rallentando la sua corsa prima di solidificarsi. A quel punto Barnes crea una palla di fuoco e la lancia sul fianco della collina: la lava riprende a sgorgare quanto mai realisticamente.

Ma basterà tutto questo a fare di *Black & White 2* il gioco che avrebbe potuto essere *Black & White*? Forse. Il problema con questo genere di titoli è che il potenziale ludico emerge solo dopo un periodo prolungato di gioco: gli sviluppatori sono troppo 'vicini' al progetto per averne una visione obiettiva, i tester prestano attenzione ai dettagli anziché al quadro globale e chi recensisce è costretto ad esprimere un giudizio basato su un periodo di prova limitato. Lionhead considera la propria comunità Internet un patrimonio prezioso, e sarà proprio quella comunità che ha suggerito le modifiche da apportare a *B&W* a decretare il successo o il fallimento del seguito.

Film per tutti

The Movies si rivolge invece a un pubblico ben più ampio, e non sorprende che Molyneux alluda ad un possibile mission pack perché la verità è che il gioco in questione dovrebbe essere la risposta di Activision al vendutissimo *The Sims*: un franchise universale dal bacino d'utenza ampissimo e caratterizzato da sistematici update modulari. Non c'è nulla che impedisca a *The Movies* di adescare i non giocatori. I tre elementi su cui è costruito il gioco (mettere in piedi uno studio cinematografico, occuparsi delle star e produrre film) sono così facili da comprendere che viene da chiedersi come mai non ci abbia mai pensato nessuno prima d'ora.

Per essere un gioco semplice, la tecnologia utilizzata da Lionhead è incredibilmente complessa: tanto per cominciare, il titolo si poggia sullo stesso motore fisico utilizzato da *Black & White 2* e *BC*, permettendo ai personaggi di interagire correttamente con gli oggetti che trovano sul set: se c'è un secchio d'acqua sullo stipite di una porta, per esempio, cadrà in maniera realistica sul malcapitato di turno, generando sonore risate.

> "Data la natura del gioco e la destinazione multipiattaforma, *The Movies* sembra avere il potenziale per diventare il maggior successo commerciale di Lionhead"

Catturando quel momento su pellicola, il giocatore avrà una gag comica: aggiungendo una sceneggiatura decente e un'attrice di richiamo, si potrà puntare a sfornare un blockbuster con relativo incasso milionario.

Questo per la parte creativa. Quella più tradizionale è costituita dalla gestione delle risorse, come in un *Theme Park* o *Dungeon Keeper* qualsiasi: le primedonne garantiscono un ritorno al botteghino, ma pesano sensibilmente sul budget. Gli attori sconosciuti hanno un cachet ridotto, ma assegnargli un ruolo da protagonista è rischioso. Valgono anche le regole di buonsenso: produrre una pellicola in cui i nazisti hanno la meglio nella Seconda Guerra Mondiale non è il massimo, e sfornare contenuti che di politically correct hanno ben poco potrebbe minare la reputazione dello studio. Data la natura del gioco e il recente annuncio del passaggio del titolo a progetto multipiattaforma, *The Movies* sembra avere il potenziale per diventare il maggior successo commerciale di Lionhead.

For peace, for unity

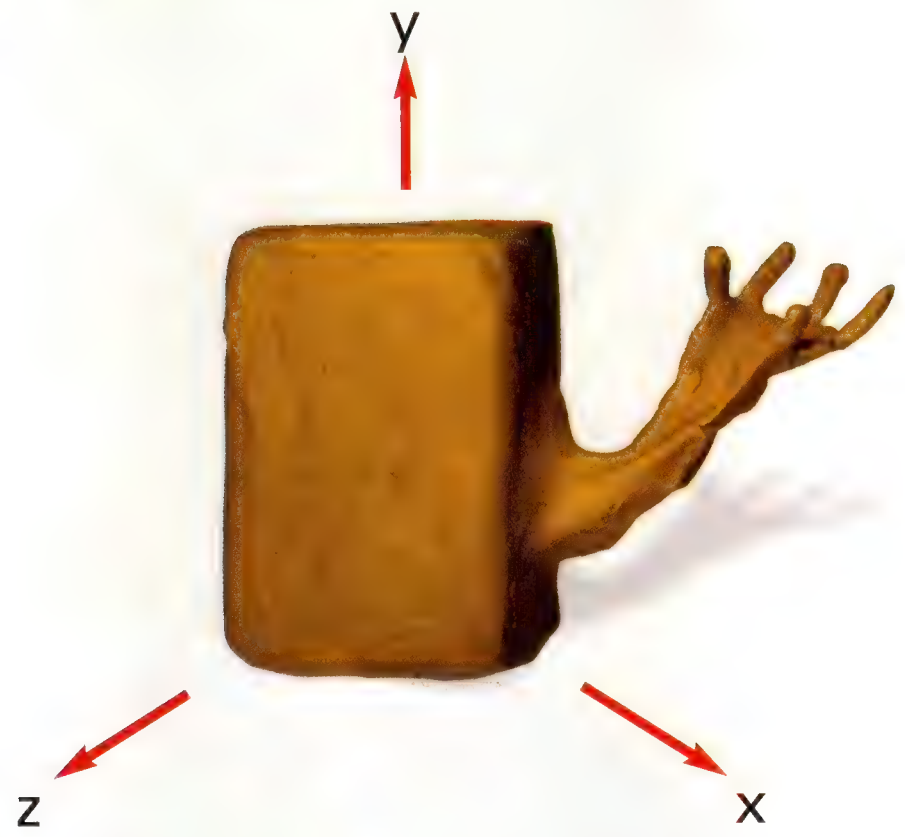
Che dire di *Unity*? Sappiamo di Jeff Minter. Sappiamo del principio guida del gioco, l'unione fra luci, suoni e il giocatore. Sappiamo che il gioco non si svolgerà unicamente nei tunnel raffigurati nelle schermate distribuite alla stampa finora, ma anche in aree aperte che uniranno un livello al successivo.

Ma del gioco vero e proprio si sa ben poco, perché la verità è che Minter sta letteralmente inventando il gameplay solo ora, mentre leggete queste righe. Difficile esprimere un giudizio. E difficile anche parlare della colonna sonora (coperta da NDA) che promette però scintille: è noto che il comparto audio non sarà saturato da esplosioni techno 'alla *Rez*' o sonorità ancora più complesse 'alla *Frequency*', ma da qualcosa di più sottile, più aleatorio. La parte musicale è l'unico aspetto del gioco che vede coinvolta Lionhead: il resto è Minter. Solo Minter, tutto Minter.

Videogiochi non nasconde la propria curiosità di fronte a *Unity*: l'idea di una collaborazione fra due nomi storici dell'industria come Molyneux e Minter è intrigante, e le premesse di un titolo del genere sono talmente anomale da meritare supporto incondizionato. E se anche il titolo dovesse fallire commercialmente, il resto della line-up Lionhead è talmente solida da garantire comunque un futuro sereno ai suoi dipendenti.

COMPUTER arts special

LA GUIDA COMPLETA PER I CREATIVI DIGITALI



modella i tuoi pensieri

La guida completa dedicata al mondo del 3D

- 2 CD distinti per MAC e PC
- 100 pagine di tutorial e tips che trattano i vari aspetti della progettazione: MODELLAZIONE, MATERIALI E TEXTURE, ILLUMINAZIONE, ANIMAZIONE, RENDERING, EFFETTI E COMPOSIZIONE
- 75 modelli 3D da utilizzare liberamente

da metà marzo in edicola

È una pubblicazione future publishing
Media with passion

Il nuovo colosso

Solo qualche mese fa, molti giocatori non avevano mai sentito parlare di Sammy. Adesso la società detiene il controllo di Sega e inizia a mostrare i propri piani per il futuro. È ora di fare il punto della situazione...

Sammy

Intervista: Rick Rochetti, presidente di Sammy USA e direttore esecutivo di Sammy Europe Ltd

Atomiswave è stata criticata per la sua potenza inferiore rispetto alle attuali tecnologie per coin-op. Ritiene che i titoli da sala debbano ancora competere in termini di potenza?
Il nostro obiettivo originale era di vendere questa piattaforma sul mass market: non volevamo solo raggiungere le sale giochi, che costituiscono una larga fetta del mercato, ma anche locali e negozi. Abbiamo avuto un successo enorme con i cinema, le aree di servizio e i centri per il bowling. Abbiamo reso economico Atomiswave in modo tale che potesse essere installato ovunque: una volta comprato il sistema, si ha la possibilità di cambiare i giochi a prezzi relativamente bassi. Non c'è bisogno di sostituire il cabinato: si cambia la grafica, si cambiano le scritte, si cambiano le istruzioni e si cambiano i controller. È tutto universale, quindi il medesimo cabinato può ospitare un gioco con trackball, uno con lightgun oppure uno di guida.

Queste decisioni sono state prese in risposta alla depressione che sta colpendo il mercato arcade negli ultimi anni?
Tutto l'hardware che è uscito negli ultimi cinque o sei anni andava benissimo per le sale giochi, ma era molto costoso e i profitti non sono stati eccelsi. Se si compra un gioco di guida per, ipotizziamo, 15.000 sterline (22.000 euro), alla fin della fiera si fanno soldi nel primo anno d'acquisto o no? E nel secondo? I soldi investiti non ritornavano, quindi gli operatori hanno iniziato ad allontanarsi dai simulatori, dai cabinati giganteschi dove si giocava seduti anche in coppia, ma c'era comunque bisogno di questi cabinati per distrarre la gente dai bei giochi disponibili su PS2 e Xbox.

Quindi come può Atomiswave competere con le console da casa?
La gente giocherà sempre ai videogiochi interessanti e unici, e caratteristiche come la connessione Internet attireranno ancora più giocatori. Il nostro sistema ha questa potenzialità: abbiamo lanciato l'online solo in Giappone, ma ci apprestiamo a farlo anche in USA e poi in Europa.

Molte delle caratteristiche della piattaforma sono state pensate per soddisfare il mercato asiatico. Quali sono i vostri piani per l'Europa?
Dobbiamo avere i contenuti giusti. Dobbiamo avere, ad esempio, un gioco di calcio eccellente per l'Europa in modo da poter avere gente nei pub che gioca con persone di città diverse, così che possano provare le sensazioni della sfida fra il Manchester United e l'Arsenal o qualche altra squadra. Nel sistema c'è già tutto: c'è il supporto dell'online, c'è la versatilità, la grafica è buona e il prezzo aggressivo. Questo è ciò che permette ad Atomiswave di avere successo. Ora siamo arrivati alla seconda generazione del software, come *The Rumble Fish*, un picchiaduro 2D davvero impressionante. Abbiamo una buona varietà di titoli in arrivo, e la gente sta iniziando a convincersi della bontà della piattaforma. Quando uscì Neo-Geo, SNK non fece soldi sul suo primo gioco, o sul secondo: c'è voluto del tempo perché questo accadesse. Con Atomiswave non è ancora passato un anno e stiamo già guadagnando velocità. La gente inizia a credere nel prodotto.

Molti produttori di coin-op hanno visto nell'impiego di periferiche dedicate la chiave per scollare i giocatori dalle console casalinghe. Condivide questa linea di pensiero o ritiene che vada contro l'approccio di Atomiswave?
Stiamo battendo tutte le strade. Abbiamo realizzato dei sistemi di controllo proprietari: abbiamo ideato e progettato un fucile a pompa da 27 pollici da utilizzare nei nostri simulatori di caccia. Stiamo realizzando cose che ci distinguono dai videogiochi da casa, esperienze che i giocatori non possono ricreare in salotto. La nostra serie di titoli di caccia, con *Deer Hunting*, *Turkey Wing* e *Trophy*, ha venduto oltre 16.000 copie negli USA nel circuito dei bar. Sappiamo che i controller particolari attirano i giocatori, ma una volta attirati ci deve essere anche il contenuto e dev'essere sufficientemente semplice perché uno possa giocarci tenendo una birra con l'altra mano.

Dove crede ci porterà il futuro dei coin-op?
Rispondo: 'Perché non possiamo andare al supermercato?'. Non vedo videogiochi lì. Forse ci sono giochi per i più piccoli, ma non vedo videogiochi. E non vedo videogiochi in nessun posto al di fuori delle classiche sale giochi, nonostante ci siano diverse opportunità: ci sono catene di pizzerie, catene di negozi, ed è lì che vogliamo sfondare.

Attualmente le macchine da gioco presenti fuori dalle sale giochi sono solo videopoker o cabinati che elargiscono premi. C'è posto per i videogiochi?
Voi ed io sappiamo che, alla fin della fiera, se qualcuno può vincere 20 o 50 euro al videopoker allora è difficile per noi e i nostri giochi poter competere. Non abbiamo ancora iniziato a pensare alla possibilità di offrire premi in denaro, ma una volta che l'online funzionerà e avremo il genere di titoli sportivi adatto al mercato, la esamineremo.

mati, la mossa ha fatto andare su tutte le furie la dirigenza Sammy che, nel dicembre 2003, ha acquisito il 22,4% delle azioni Sega da CSK Corporation, società operante in ambito informatico che le aveva rilevate nel 1984. L'acquisto ha fatto di Sammy l'azionista di maggioranza di Sega e l'amministratore delegato Hajime Satomi ha immediatamente fatto sentire il proprio fiato sul collo della casa di Naka e Suzuki: se Sega non avesse collaborato coi piani di Sammy, quest'ultima ne avrebbe acquistato ulteriori quote. Qualche settimana più tardi, gli azionisti hanno nominato Satomi-san nuovo presidente di Sega.

A sentire le voci che circolano nell'industria videoludica giapponese, il morale dei dipendenti Sega sarebbe sotto le scarpe: secondo alcuni, Hisao Oguchi, ex-presidente nonché forte oppositore della fusione, potrebbe essere costretto a dare le dimissioni, seguito da pilastri della software house come Toshihiro Nagoshi, Yuji Naka e Yu Suzuki. Niente di tutto questo è confermato, così come non trovano riscontro i sospetti che Sammy voglia stravolgere Sega a tal punto da renderla irriconoscibile.

I pessimisti hanno tre grosse preoccupazioni. La prima è che Sammy possa ridimensionare o abbandonare del tutto lo sviluppo su console. Una preoccupazione che trova fondamento nelle cifre crude (ma purtroppo accurate) rilasciate alla stampa da Satomi-san: i progetti consumer di Sega hanno portato a perdite per 2,5 miliardi di yen (18 milioni di euro circa), mentre la divisione arcade ha fatto registrare ricavi per 5,6 miliardi di yen (40,4 milioni di euro). Nel commentare le cifre, Satomi ha precisato che Sega deve selezionare 'con maggiore attenzione' quali titoli lanciare sulle console casalinghe nel prossimo futuro. E non è un caso che non sia stato rilasciato alcun annuncio ufficiale riguardo i prossimi progetti di Sega.

Ciò nonostante Rowe è piuttosto chiaro sulla posizione attuale di Sammy: "Il mercato dei pachinko è al suo limite? Senza dubbio. Forse è possibile guadagnare una piccola percentuale di mercato, ma in termini di unità totali non è un business in crescita. Quindi Satomi-san vuole costruire una divisione internazionale dedicata al divertimento interattivo, un settore dove c'è spazio per crescere, e questo comprende sicuramente i giochi per console e probabilmente anche per PC".

Le parole di Rowe sembrano in netta controtendenza con l'idea di una Sammy che voglia smantellare tutta la divisione console di Sega. Ma questo non significa nulla quando si tratta di considerare la natura o la qualità dei titoli prodotti da quella divisione. Non è un

Sammy

Atomiswave
Dentro il cabinato

La piattaforma Atomiswave di Sammy è basata su tecnologia Dreamcast ed è stata largamente criticata per essere tecnicamente inferiore persino alla vecchia scheda Naomi, proprio di Sega. Lanciata sul mercato un anno fa, Atomiswave ha i propri punti di forza nel costo ridotto, nella natura modulare e nella facilità con cui gli operatori possono cambiare i giochi. Il sistema ha visto crescere la propria popolarità in seguito al recente annuncio di SNK Playmore che, dopo l'abbandono dello storico sistema Neo-Geo, porterà le serie di *King of Fighters*, *Metal Slug* e *Samurai Spirits* sulla piattaforma Sammy. Fra i titoli first party in sviluppo citiamo *The Rumbe Fish*, un picchiaduro 2D, e *Ranger Mission*, una simulazione militare di recupero ostaggi basata sull'impiego della lightgun.

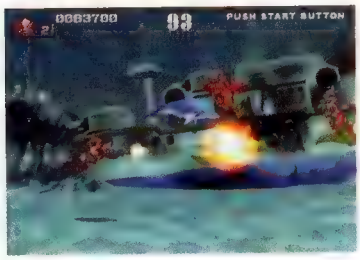
segreto che giochi rivoluzionari come *Rez* e *Shenmue* siano stati dei veri e propri disastri commerciali. Sempre Rowe: "La prima cosa su cui dobbiamo ragionare quando iniziamo a sviluppare un gioco è se vogliamo raggiungere il mercato dei casual o degli hardcore gamer. E i primi sono dieci volte di più degli altri". La line-up attuale di Sammy Studios, illustrata nelle pagine seguenti, dà una prima indicazione del genere di prodotti che scaturiranno da una simile linea di pensiero.

La seconda preoccupazione è che Sammy possa affossare i franchise Sega per promuovere i propri titoli arcade, indubbiamente di qualità inferiore. Anche in questo caso non ci sono dichiarazioni ufficiali in merito, ma un buon numero di fattori rendono improbabile questa eventualità. La dirigenza Sammy è particolarmente orgogliosa: Atomiswave è più di una piattaforma per la società, è una missione, ed è chiara l'intenzione di portarla al successo contando solo sulle sue forze e sui suoi titoli. Inoltre Sammy vuole spingere la macchina verso un pubblico di non-giocatori (si veda l'intervista a Rick Rochetti in proposito), un pubblico a cui personaggi come Tails e Knuckles dicono probabilmente molto poco.

La terza paura, vale a dire che Sammy possa svuotare le sale giochi Sega per piazzarci i suoi più redditizi pachinko, è probabilmente la meno fondata, dato che è in contraddizione con la posizione di Sammy esposta da Rowe. Sammy non ha motivo di indebolire la presenza di Sega nel settore arcade: come chiarito da Rocchetti, il mercato più redditizio per Atomiswave è quasi certamente collocato in un ambiente diverso dalle tradizionali sale giochi. In altre parole, i due marchi possono coesistere, fianco a fianco, rivolgendosi a mercati differenti.

Come evidente, al momento non esistono certezze, tranne una: Sammy vuole essere protagonista. Le dichiarazioni dei suoi dirigenti condividono il medesimo tono di ardente ambizione. È però diffusa fra i giocatori la sensazione che Sammy non sia interessata a loro: in un certo senso questo è vero, dato che l'attenzione della compagnia è rivolta al pubblico ben più ampio dei non-giocatori.

Questo non significa però sputare sui soldi dei giocatori, e per ottenerli è necessario realizzare i titoli che vogliono comprare. Come chiarisce Rowe, Sammy è consapevole che se i giocatori non apprezzeranno quello che gli verrà proposto, faranno sentire il proprio dissenso comprando i titoli di una casa concorrente. La società di Satomi non sembra intenzionata a lasciare che questo accada, e le pagine seguenti dovrebbero fornire qualche indicazione utile sulle sue possibilità di successo.



Per rendere Atomiswave appetibile a un pubblico di non-giocatori, Sammy sta puntando su concept tradizionali, come dimostrano *Rumble Fish* (in alto), *Dolphin Blue* (a sinistra) e *Demolish Fish*

Sammy

Intervista: **Hajime Satomi, presidente e amministratore delegato di Sammy e neo-presidente di Sega**

Gli azionisti di Sega, e la Borsa in generale, sembrano aver accolto molto positivamente il fatto che d'ora in avanti la società sarà controllata da Sammy. Com'è riuscito a convincerli?
Sega aveva bisogno di un leader e gli azionisti sentivano che l'amministrazione mancava di direzione. Gli azionisti desiderano un nuova leadership.

I cabinati di Atomiswave non sono esattamente i più popolari in Giappone al momento. Per quale motivo secondo lei?
Avete assolutamente ragione, non sono popolari in Giappone. La piattaforma ha ricevuto consensi estremamente positivi in tutto il mondo, e la sola ragione per cui non è ancora popolare è che non siamo stati in grado di offrire contenuti eccellenti.

Se Sammy e Sega lavoreranno insieme per fornire contenuti eccellenti, sono assolutamente sicuro che Atomiswave avrà successo.

Qual è la vera forza di Sega per Sammy? Il suo staff, i suoi franchise o il suo marchio?
I dipendenti attuali di Sega, e specialmente i suoi quadri, costituiscono il vero valore offerto dalla società. Naturalmente anche il marchio ha un valore enorme. Inoltre Sega ha più di 500 negozi in Giappone, una struttura che non si crea dall'oggi al domani, quindi anche quello è un patrimonio eccellente.

Dreamcast è stato un fallimento altisonante, e il tentativo di Sega di diventare uno sviluppatore multipiattaforma non sembra aver avuto particolare successo. Quali errori pensa siano stati commessi?
Sega aveva dei team di sviluppo molto compatti, e dopo il fallimento di Dreamcast hanno diviso i team in nove sussidiarie. La perdita di questa struttura e del controllo su di essa è stata una delle cause principali della loro deludente performance. Molto presto porteremo tutti i team di sviluppo nuovamente dentro Sega. Credo che potremo reinstaurare la forza dello sviluppo Sega con una leadership altrettanto forte.

Come immagina il mercato mondiale dei coin-op fra dieci anni? Cos'ha da offrire Atomiswave all'Europa?
I Paesi in via di sviluppo contribuiranno ad espandere il mercato dei coin-op: la Cina, il Sud America e l'Europa dell'Est sono esempi di mercati in crescita. Se guardiamo il mercato dei coin-op su scala mondiale, è ancora in crescita e costituirà un settore enorme fra dieci anni. Atomiswave può avere un ruolo da protagonista in questo sviluppo: la macchina stessa si evolverà in dieci anni. Attualmente è possibile cambiare software sostituendo le cartucce: in futuro speriamo di rendere disponibile nuovi contenuti scaricabili online.

Il successo della divisione arcade di Sega è stato agevolato da invenzioni come il sistema di salvataggio su card utilizzato da *Virtua Fighter 4 Evolution*. Sammy continuerà a perseguire questo tipo di innovazione?
Sì, Sammy la perseguirà e non solo il sistema di salvataggio su card, ma tutta la tecnologia innovativa. Il nostro obiettivo è sempre quello di creare e lanciare nuove tecnologie sul mercato dei videogiochi.

Quale pensa sia il miglior gioco di Sega?
Ho due preferiti: *Sonic*, che ha venduto bene per oltre dieci anni, e *Phantasy Star Online*, il primo titolo online per console nel mondo.

Questi cabinati non potrebbero evidenziare in maniera migliore la differenza d'approccio fra Sega e Sammy. Atomiswave è basato sulla flessibilità e sul risparmio, mentre *The Quiz Show* di Sega è il massimo del barocco e dell'elaborato in ambito coin-op. Non c'è alcun dubbio su quale dei due approcci gli azionisti di Sega trovino più rassicurante...

Sammy Studios

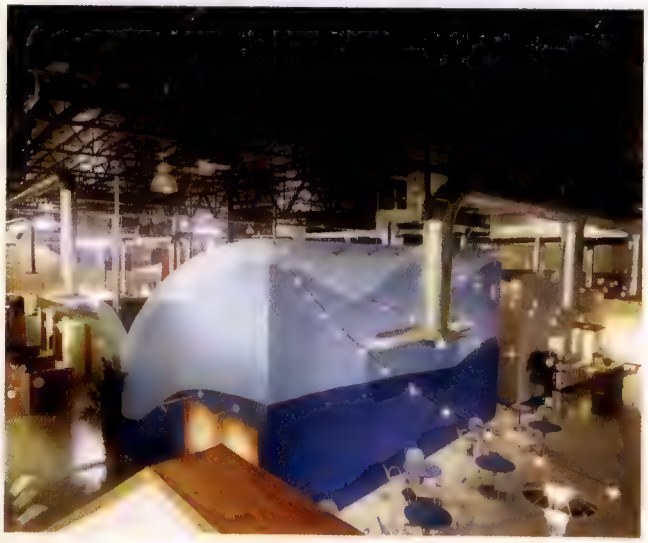
Visita a
Sammy Studios

Sammy Studios ha sede in una struttura iper-tecnologica ispirata al concetto di sole-sabbia-mare e fortemente voluta da Satomi-san quattro anni or sono. Guidato ora da **John Rowe**, precedentemente a capo dello sviluppo di Midway, lo studio vive su alcuni principi guida molto sentiti.

"Sappiamo esattamente quello che vogliamo", dice Rowe. "La nostra filosofia è evidente nei progetti che abbiamo in sviluppo. Quello che facciamo è sostenere un gameplay basato sui personaggi, personaggi che si trovano in un luogo, in un'epoca e in un'ambientazione in cui vogliamo che il giocatore possa immergersi. Non ci occupiamo di giochi sportivi arcade e non ci occupiamo di giochi di guida. Non voglio usare stereotipi come quello di 'film interattivi', ma vogliamo che le emozioni di questi personaggi possano emergere".

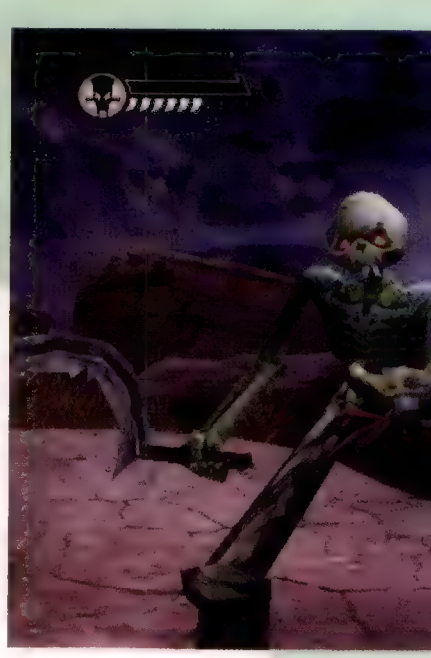
Non è una premessa pericolosa da cui partire per sfornare un buon videogioco? Rowe recupera immediatamente: "Tutto deve partire dal gameplay. Trovare il fattore divertimento è qualcosa che preferiamo fare prima che dopo. Non ci limitiamo a stare seduti disegnando personaggi fighi per poi modificare il gameplay così che vi si possa adattare".

Rowe è irreprensibilmente appassionato di videogiochi e dell'industria. Durante il corso dell'intervista, la conversazione tocca i costi dello sviluppo dei giochi ("Stiamo per soffocare l'innovazione e azzerare i profitti"), la maledizione dei cavi ("Ho detto a Kutaragi 'Ken, devi fare qualcosa per questi maledetti cavi'") e la censura nei giochi ("Dove stabilirei il limite? Da nessuna parte! Al diavolo i politici e al diavolo il diritto religioso!").
Nei prossimi anni, i prodotti di Sammy Studios dimostreranno quanto Rowe sia riuscito a trasmettere la propria passione nei giochi realizzati lì. Per come stanno le cose, la line-up Sammy poggia su quattro titoli: due giochi sviluppati in Giappone, un progetto top secret ('uno sparatutto-action-adventure in prima e terza persona', per essere precisi) e il titolo di punta, *Darkwatch: Curse Of The West*.



Sammy

Darkwatch: Curse Of The West



Darkwatch è un titolo alquanto particolare. Tanto per cominciare è uno sparatutto in soggettiva dall'ambientazione western-vampiresca. Fate un po' voi. Secondo, la supervisione del progetto è affidata agli autori di *Oddworld*. Guidato da Farzad Varahramyan e Chris Ulm, entrambi veterani di Oddworld Inhabitants, il primo 'vero' gioco di Sammy Studios conta su delle ambientazioni notevoli. Supportato da una trama curata nei benché minimi dettagli, *Darkwatch* reinventa il selvaggio west e si prepara a sfidare i migliori esponenti di questo genere.

Il protagonista, Jericho, si guadagna da vivere come ladro di treni. Il gioco si apre proprio quando, in un impeto di sfiga protonica, Jericho sceglie come suo prossimo bersaglio un treno che sta trasportando un signore dei vampiri in procinto di essere incarcerato nel quartier generale di Darkwatch, un'antica organizzazione dedita allo sterminio dei succhiasangue.

Scoperto il carico del treno, Jericho scapperebbe allegramente, ma riceve il morso di un vampiro che solo Darkwatch può curare, e si trova così costretto a partire alla volta del quartier generale, mentre il virus vampiresco nel suo sangue inizia lentamente a modificarne i geni. Con il prosieguo del gioco, Jericho guadagnerà così il salto da vampiro, una sorta di salto a razzo senza il razzo, e la visione da vampiro che gli permetterà di zoomare coi propri occhi invece di dover utilizzare un teleobiettivo come la gente normale.

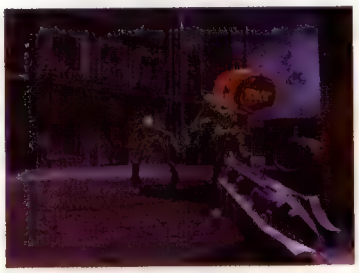
Dimostrando una buona dose di buonsenso, i programmatori di *Darkwatch* sono partiti dal multiplayer con lo sviluppo del gioco: quale modo migliore di assicurarsi che i movimenti e le armi, il fulcro di ogni FPS, funzionino alla grande? Oltre a velocizzare lo sviluppo del cuore del gioco, questo ha concesso tempo agli elementi più delicati della modalità single player, in particolar modo la IA e lo scripting dei nemici, di venire perfezionati prima di provare a mettere tutto insieme. Un'impresa non semplice, anche contando la quantità di elementi del gioco: oltre ad avere tutto quello che vi aspettereste da un FPS classico, ci sono sezioni a bordo di un cavallo e di veicoli vari, oltre a mini-giochi che dovrebbero permettere di apprendere al meglio le tecniche base su cui poggia il gameplay.

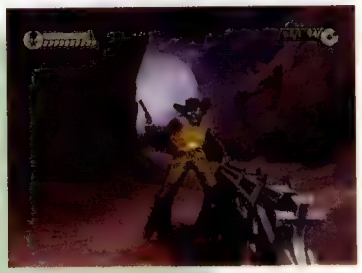
Non mancano boss di fine livello, in sezioni che mettono Jericho di fronte a mostruosità enormi. Ma uno degli ele-

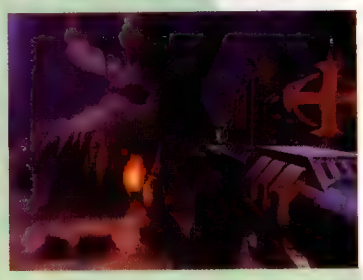
Senza una versione giocabile è impossibile essere certi di come funzioneranno le sezioni a cavallo, ma le fasi più concitate sembrano essere particolarmente spettacolari

Formato: PS2, Xbox Produttore Sammy

Sviluppatore Interno Origine USA Data d'uscita Fine 2004







Il design dei nemici è vario sia dal punto di vista estetico che tattico. Gli scheletri armati di dinamite, complice anche lo scintillio sinistro nei loro occhi, fanno una certa impressione

menti più interessanti del titolo Sammy è rappresentato dalla brutalità delle armi: ogni pistola ha un aspetto incredibilmente minaccioso e dimensioni ragguardevoli che non possono non far pensare al giocatore ai danni causati da un possibile rinculo, pur trasmettendo una sensazione di potenza assoluta. Non solo. Nel corso della guerra secolare contro i vampiri, la Darkwatch ha sviluppato una tecnologia che è interamente dipendente da prodotti 'vampireschi': un'occhiata ravvicinata è sufficiente per accorgersi che gli agenti dell'organizzazione indossano magliette fatte di pelle di vampiro, così da sfruttarne la maggior resistenza ai proiettili.

Troppi giochi commettono l'errore di diventare più facili man mano che il giocatore diventa più bravo e sblocca upgrade e armi di cui non ha affatto bisogno. *Darkwatch* ha un sistema di bilanciamento integrato davvero astuto: mentre Jericho semina terrore fra i vampiri, la sua reputazione aumenta. Più mortale diventerà, più i nemici staranno sulla difensiva, cercando riparo e usando solo le armi più letali. Di converso, minore è la propria reputazione di assassino, maggiori saranno gli incontri 'a viso aperto' e quindi le opportunità di perfezionare la propria mira e farsi un nome.

Sammy Studios non ha ancora permesso a nessuno di provare *Darkwatch*, quindi non c'è verso di assicurarsi se l'approccio del team stia pagando. Di tutti i generi ludici esistenti, quello degli FPS è uno dei più difficili da giudicare senza mettere le mani sul controller.

Non ci sono dubbi, comunque, che questo team sia in grado di distinguere un buon gioco da uno mediocre: i membri del gruppo si riuniscono regolarmente, due volte al mese, e dedicano i propri venerdì sera a delle gigasfide su console. Questo dà al team un'esaltante combinazione fra l'esperienza di un gruppo di professionisti e l'entusiasmo tipico dei giocatori, rendendo *Darkwatch* un progetto quanto mai meritevole d'attenzione.

Sammy

Spy Fiction

Formato: PlayStation2 Produttore: Sammy Sviluppatore: Access Games
Origine: Giappone Data d'uscita: Disponibile

Già disponibile in Giappone, *Spy Fiction* non prende ispirazione dalla pletora di titoli stealth usciti ultimamente, ma da serie televisive classiche come 'Mission: Impossible'. L'arma segreta del protagonista di questo action game in terza persona è una telecamera che gli permette di registrare l'aspetto di tutti quelli che incontra e di impersonificarli alla perfezione.

Camuffarsi con il volto di un'altra persona comporta un grande rischio: un movimento troppo brusco e le guardie daranno l'allarme

Tale premessa è messa in scena con cura e immaginazione. Il giocatore deve scegliere se controllare il personaggio maschile, Bishop, ed essere avvantaggiato nei combattimenti ma incapace di vestire i panni delle donne che incontra, o quello femminile, che è invece meno abile nella lotta ma può travestirsi da chiunque.

La telecamera permette di 'grabbare' un semplice corpo dalla distanza, ma è necessaria un'inquadratura ravvicinata per ottenerne il volto o l'impronta vocale. Una volta camuffato, il giocatore non può però accedere alle proprie mosse speciali o all'equipaggiamento, che gli normalmente permettono di diventare invisibile o di scalare i muri e i soffitti 'alla Spider-Man'.

Sammy sta investendo parecchie energie nell'adattare *Spy Fiction* per il mercato occidentale, migliorando gli effetti di luce e il dettaglio generale, e ri-registrando integralmente il doppiaggio delle voci, un'impresa titanica considerando che la versione giapponese poteva già contare sull'audio inglese.

Queste foto 'prima e dopo' mostrano l'impatto del restyling di Sammy sulla grafica del gioco. L'architettura elaborata delle locazioni, unita all'abilità acrobatica dei protagonisti, significa che ogni puzzle basato sullo stealth presenta diverse soluzioni

Sammy

Seven Samurai 20XX

Formato: PlayStation2 Produttore: Sammy Sviluppatore: Dimps
Origine: Giappone Data d'uscita: Disponibile

Eseguendo combo a raffica è possibile caricare l'attacco speciale con la doppia spada: una volta scatenato, parte un conto alla rovescia, incentivando il giocatore a portare a segno quanti più colpi possibile prima che il tempo finisca

Da una licenza come quella de 'I Sette Samurai' sarebbe stato lecito aspettarsi un approccio timoroso e reverenziale, invece Sammy ha realizzato un tie-in che farà inorridire i puristi, solleticando però l'attenzione dei neofiti. I samurai incaricati di proteggere un villaggio si ritrovano così all'interno di un titolo futuristico, veloce e violento, alla cui altisonanza della licenza Sammy ha voluto affiancare quella dell'artista Jean Giraud, altresì noto come Moebius, per il design dei personaggi.

Dal momento che il gioco non riprende né i personaggi, né l'ambientazione della pellicola, dove risiede il valore della licenza? Gli sviluppatori hanno cercato di trarre ispirazione dall'azione del film, creando livelli che mettessero, ad esempio, un samurai solitario contro una mandria di cavalli da affrontare all'interno di uno passaggio particolarmente stretto, oltre alle classiche sezioni uno-contro-tutti.

Il titolo, già disponibile in Giappone, non è stato accolto in maniera entusiastica, in particolar modo perché, nonostante il nome, in *Seven Samurai 20XX* è possibile controllare un solo personaggio. I combattimenti sono alquanto semplicistici, ma l'attacco totale con la doppia spada è spettacolare ed emozionante.

La bontà del character design rende ancora più irritante il fatto che l'unico personaggio giocabile sia Natoe (sotto, al centro). Se non altro ci sono già le basi per realizzare un seguito

INCONTRI online

In collaborazione con incontri by superEva

In allegato un CD-ROM con tutto quello che serve per incontrarsi online e proteggere il computer

Incontri ravvicinati...

... del nuovo tipo

www.incontri2004.it
il punto di contatto

in edicola dal 10 marzo

una pubblicazione future media

La nuova generazione

Inizialmente concepite come giocattoli per bambini, le console di prossima generazione saranno tra i computer più complessi mai creati. Ecco cosa potrebbero offrire...

Negli ultimi quindici anni le console si sono evolute da semplici assemblati di tecnologie preconfezionate a forza trainante di un ampio settore dell'industria dei semiconduttori.

È incredibile la quantità di tempo e risorse spesa per qualcosa di così apparentemente futile come l'intrattenimento. Ma basta osservare i risultati di vendita di PlayStation2 (70 milioni di unità distribuite in 4 anni) per rendersi conto che le ragioni di tanta dedizione non sono di natura propriamente 'umanitaria'. Il mercato e le prospettive di vendita sono così ampi da giustificare la destinazione di ingenti

Le immagini riportate nelle pagine seguenti provengono da un progetto di gioco per console di prossima generazione effettivamente in lavorazione presso gli studi dello sviluppatore britannico Climax. Quest'ultimo sta attualmente operando su PC super-pompati basati sulle specifiche previste per Xbox2, ma il porting del codice su PS3 prevede semplici riscritture degli algoritmi di base.

quantità di denaro alla ricerca e alla produzione in massa di sofisticati processori ad alta prestazione.

Nel 2001, Sony, Toshiba e IBM hanno annunciato una partnership per lo sviluppo di un'architettura rivoluzionaria basata su un nuovo processore: il Cell. L'accordo prevedeva una spesa complessiva iniziale di 400 milioni di dollari, ma già l'anno scorso Sony ha stanziato ben 4 milioni di dollari supplementari da spendere fino al 2006 nella ricerca e nella costruzione delle fabbriche che verranno adibite alla produzione di Cell per i suoi prodotti consumer (PS3 e non solo).

Analogamente, Microsoft ha scelto partner importanti come IBM e ATI, assumendo però il controllo diretto della produzione dell'hardware in modo da assicurarsi una maggiore competitività sui costi di sviluppo e fabbricazione.

E Nintendo? Come di consueto, la casa di Kyoto non lascia trapelare nulla (al di là del riconfermato accordo con IBM), ma non è improbabile che il successore di GameCube abbracci la medesima filosofia ingegneristica promossa da Sony e Microsoft, e descritta nel paragrafi seguenti.

Dentro Xbox2

Al momento della stesura di questo articolo, Microsoft ha annunciato la disponibilità dei primi kit di sviluppo software per Xbox2 (nome in codice Xenon), sebbene in versione alfa. Secondo alcune fonti, assieme al software verrebbe indicato come 'hardware provvisorio di riferimento' un PC equipaggiato con due processori PowerPC 976 ed una scheda video Radeon 9800 (R350). Le medesime fonti sostengono che la versione finale di Xbox2 dovrebbe montare tre processori basati sulla tecnologia IBM PowerPC, una scheda grafica ATI di classe R500 e 256MB di RAM di sistema, vale a dire 4 volte la memoria dell'attuale console Microsoft e 8 volte quella di PlayStation2.

Il PowerPC 976 è un processore a 64bit basato sull'architettura POWER5. Quest'ultima è caratterizzata da due core, ognuno dei quali è in grado di operare come due processori virtuali. Ammesso che Xbox2 monti tre PowerPC di questo tipo, potrebbe di fatto comportarsi come un sistema da 12 processori. Inoltre, grazie alla tecnologia HyperThreaded, ogni chip può far girare più di un programma alla volta. L'inconveniente è che gli sviluppatori devono scrivere codici specificatamente mirati allo sfruttamento di questa caratteristica, una pratica che i programmatori PC devono ancora fare propria sugli attuali processori Pentium 4 HT di Intel.

Il chip grafico di ATI, infine, è disegnato per essere in grado di far girare giochi completamente anti-aliased ad altissima risoluzione. Al momento, il chipset più veloce di ATI (Radeon 9800XT) riesce a calcolare quasi 400 milioni di poligoni al secondo senza effetti o luci, ma per quando Xbox2 sarà sul mercato si prevede il superamento della barriera del miliardo di poligoni per secondo: più di 15 volte il numero di poligoni per secondo gestibili da PlayStation2.

Un altro argomento di discussione è il processo di fabbricazione che IBM userà per il chip, apparentemente a 65nm (nanometri). È una questione importante perché gli attuali processori POWER5 da 2GHz fabbricati a 130nm consumano oltre 30W, il che comporterebbe problemi in termini di dimensioni dell'alimentatore e di calore dissipato. Riducendo le dimensioni del chip, si ridurrebbero entrambi, ma resta ancora da vedere se IBM sarà capace di raggiungere i 65nm per tempo dato che molte società operanti nel settore stanno ancora faticando a trattare con processi da 90nm.

Dentro PlayStation3

Le prime indicazioni sulle potenzialità di PlayStation3 provengono da brevetti registrati da Sony Computer Entertainment in merito al cosiddetto 'Broadband Engine' e alle varie implementazioni del Cell, la cui architettura si basa sulle cosiddette APU (Attached Processor Unit), processori con registri a 128bit dotati ciascuno di 128KB di memoria.

Una singola APU può compiere un massimo di 8 operazioni in virgola mobile o 8 operazioni su interi per ogni ciclo. Questo 'equilibrio' computazionale fra operazioni in virgola mobile e su interni (laddove PS2 è 'squilibrata' a favore delle prime) deriva dal fatto che l'ambito di impiego della tecnologia Cell non è limitato al settore videoludico, o più nello specifico all'esclusiva gestione di ambienti 3D (avidi di calcoli a virgola mobile). Ciononostante le operazioni su interi non vanno considerate come un'inutile appendice per PS3. Al contrario. Il fatto che la prossima generazione vi dia maggiore importanza significa molto per altri aspetti del videogioco, come l'intelligenza artificiale, i cui algoritmi si basano proprio su calcoli eseguiti su dati di tipo intero.

Texture ad alta risoluzione aumentano la solidità delle scene, ma effetti di profondità di campo, applicati per simulare la messa a fuoco, aggiungono un tocco di realismo in più. Grazie alla capacità di gestire colossali quantità di geometrie, gli sviluppatori potranno presto liberarsi dall'ossessione del numero di poligoni impiegabili

Il GScube di Sony offriva la potenza di dieci PlayStation2 semplicemente mettendone insieme sedici, dimostrando i problemi derivanti da un'architettura fortemente parallela

Un processore Cell non è composto solo da APU. Queste ultime trovano collocazione all'interno di una struttura denominata 'Processor Element' o PE che include un processore chiamato Processor Unit o PU adibito al coordinamento delle APU. Gli schemi pubblicati nel brevetto Sony (redatto dall'ingegnere Masakazu Suzuoki, già impegnato nello sviluppo di PlayStation2) suggeriscono la presenza di 8 APU in ogni PE e di 8 PE in ogni Broadband Engine. Questo vuole dire ben 32 APU. E 32 APU moltiplicate per le 8 operazioni per ciclo eseguibili da ciascuna di loro vuole dire un massimo di 256 operazioni per ciclo. Ad una frequenza di 1-2GHz, questo dato si tradurrebbe in performance pari a 256-512GFLOPS (o GOPS), vale a dire una velocità di calcolo per dati di tipo intero 214-428 volte superiore a quella dell'attuale Emotion Engine, o 42-84 volte nel caso di calcoli a virgola mobile.

Linee parallele

Il primo segnale che le console di prossima generazione sarebbero basate su linee di processori operanti in parallelo viene da Sony e più specificatamente dal suo sistema sperimentale GScube. Questa collezione di 16 Emotion Engine ed altrettanti Graphics Synthesizer fu concepita come prototipo per gestire film in computer grafica in tempo reale. Sebbene fosse incredibilmente potente (era in grado di animare le scene del lungometraggio 'Z la formica' in real time), metteva anche in evidenza alcuni dei problemi associati ai sistemi dall'architettura pesantemente parallela. Pur consistendo fisicamente in sedici PlayStation2, la sua potenza era equiparabile 'solo' a quella di dieci. L'inefficienza era dovuta alla necessità di mantenere il sistema 'bilanciato', assicurandosi che ogni suo componente fosse sempre rifornito di dati da processare. Sebbene di GScube non si sia fatto più nulla, non è stato un fallimento. "GScube è stato un primo tentativo per Sony", sostiene un esperto in CG. "Come molte società giapponesi, prima prova qualcosa, poi la decostruisce per imparare cosa funziona e cosa no. Tutte le informazioni acquisite vengono poi sfruttate per il sistema successivo".

Il parallelismo è l'unica via per offrire agli utenti ciò che si aspettano dalle console di prossima generazione. Per ottenere prestazioni da 256GFLOPS da una CPU

Fra appena due anni, disturbi dell'immagine come shimmering e aliasing verranno ricordati come la deformazione delle texture nei giochi PSone, ma la ritrovata pulizia dell'immagine rischia di conferire alle scene un look eccessivamente sintetico. Aspettatevi un uso massiccio di pixel-shader e post-scene processing per ovviare al 'problema'

realizzata secondo i criteri tradizionali, sarebbe necessario un Pentium 4 a 32-64GHz. Si tratta di 3/6 volte la frequenza massima che Intel prevede di raggiungere nei prossimi 3-4 anni con i processori a 10Ghz, senza contare che una CPU così veloce farebbe dei suoi utenti i clienti privilegiati dell'Enel.

Il modello che l'industria PC ha seguito fino ad oggi è nato e si è evoluto in un periodo in cui l'utente non eseguiva molte applicazioni allo stesso tempo (multi-tasking) ed in cui le stesse applicazioni raramente eseguivano più operazioni in parallelo.

Mentre il multi-tasking guadagnava popolarità, le CPU si sono evolute principalmente in termini di frequenza di clock: dopotutto l'utente può essere illuso che diverse applicazioni stiano girando allo stesso tempo quando in verità il processore sta solamente 'passando' il più velocemente possibile da una all'altra, lavorando su un solo programma per volta.

Ciononostante, laddove si è registrato un aumento delle informazioni processabili al secondo dalle CPU, la memoria e i sottosistemi di trasferimento dati hanno fatto fatica a tenere il passo. La conseguente crescita del livello di inefficienza ha costretto i designer a concepire sistemi più ingegnosi per velocizzare il traffico di bit, soluzioni che prevedono l'inclusione di una veloce cache di memoria on-chip, l'aggiunta di altra RAM generica o l'affiancamento di co-processori specializzati. Ma l'esito di queste operazioni non fa che aumentare la complessità generale per non parlare dei costi.

Di converso, le console hanno bisogno dell'esatto opposto. Piuttosto che processare piccole quantità di dati statici, eseguono istruzioni altamente ripetitive su enormi set di dati dinamici consistenti in modelli 3D e texture. Ma questi ultimi sono così grandi che tentare di custodirli in una cache non avrebbe senso. Pertanto vegono mandati alla CPU attraverso pacchetti di memoria relativamente piccoli lungo bus molto ampi. Fortunatamente, questa filosofia si coniuga con le esigenze di economicità dato che il costo da sostenere per la memoria è limitato mentre quello sopportato per il design della circuiteria ad ampia larghezza di banda viene facilmente ammortizzato dal regime di produzione su larga scala.

Il futuro

I moderni videogiochi 3D sono il risultato di una serie di calcoli relativi alla grafica, all'intelligenza artificiale o alla fisica che per loro stessa natura sono adatti ad essere processati parallelamente.

Giochi come *The Getaway*, *GTA Vice City*, *Shenmue* o addirittura *Jak II* propongono mondi virtuali credibili, dove c'è gente che va in macchina rispettando le regole del codice stradale, che passeggia, che fa jogging e che reagisce all'intervento del giocatore. Per fare in modo che tutte queste persone virtuali si comportino in maniera più autonoma e simile alla realtà, bisognerebbe fare sì che ciascuna abbia la propria intelligenza, che sia capace di reagire a ciò che succede attorno a sé in maniera indipendente.

La possibilità di eseguire molti calcoli in parallelo agevola enormemente il raggiungimento di questo traguardo. Architetture multi-processore come il Cell e la futura CPU di Xbox2 macinerebbero questo genere di dati con agio perché sono concepite per essere velocissime proprio in questo tipo di attività.

L'unico dubbio da sciogliere, almeno per gli sviluppatori, riguarda la facilità con cui sarà possibile sfruttare queste potenzialità. L'architettura massicciamente parallela è sempre stata piagata dalla mancanza di tool di sviluppo adeguati, e dal momento che la maggior parte degli sviluppatori ha impiegato quasi tre anni per acquisire una certa familiarità con le unità vettoriali di PS2, la preoccupazione è comprensibile. Ma la buona notizia è che una simile architettura offrirà a coloro che sapranno addomesticarla un'enorme opportunità di ridefinire il concetto stesso di videogioco.

Non sarà solo nella grafica che le console di prossima generazione si distingueranno dalle attuali. Scenari complessi come quelli mostrati in foto saranno sottoponibili ad alterazioni strutturali dinamiche comandate da sofisticate routine fisiche

Lo sviluppatore

L'hardware di prossima generazione non sarà disponibile prima dei prossimi 18 mesi, ma alcuni sviluppatori stanno già lavorando sui titoli di lancio. "Evito di impantanarmi in previsioni circa il numero di poligoni per secondo che PlayStation3 sarà in grado di gestire", dichiara un sistemista della software house inglese Climax impegnato da circa un anno a riflettere sull'impatto delle prossime console. "Ciò che sto facendo è molto diverso da qualsiasi cosa abbia mai scritto in passato. So cercando di elaborare una tecnologia in grado di adattarsi a qualsiasi cosa venga fuori".

Uno dei trend che sostiene questo approccio è la crescente programmabilità delle console da gioco. PlayStation e Nintendo 64 erano macchine 'rigide', vale a dire che gli sviluppatori erano limitati all'uso delle funzioni 'incise' nell'hardware. Ma già le console attuali offrono agli sviluppatori maggiore libertà di impiego dell'hardware e le prossime dovrebbero concederne ancora di più. "Ogni console comprenderà una specifica sintassi, ma fondamentalmente mi aspetto di essere in grado di scrivere lo stesso codice di shader e di ottenere gli stessi risultati su ciascuna dopo un po' di traduzione", dice l'uomo Climax. È partendo da questa previsione che sta scrivendo la base della tecnologia. Attualmente al lavoro su PC dalla potenza elevatissima, sta codificando una macrostruttura ad alto livello di astrazione che potrà in seguito essere integrata con componenti specifici per ogni sistema non appena emergeranno i primi dettagli concreti.

"L'arrivo di PlayStation2 ha preso un sacco di persone alla sprovvista perché tutti avevano creduto all'hype, mentre il suo funzionamento non era così semplice come avrebbe potuto essere. I team che avevano realizzato prototipi su PC sono stati colpiti duramente", spiega. "È questo lo scopo del livello di astrazione: ti protegge dai rischi derivanti dall'essere più specifico. Se viene fuori qualcosa di tremendamente esotico, non inciderà sulle altre piattaforme".

Un altro modo in cui lo studio britannico si sta preparando al futuro è cambiando le modalità di produzione del materiale realizzato dagli artisti. Piuttosto che modellare usando poligoni, vale a dire quegli elementi da tre o quattro lati con cui vengono tradizionalmente realizzati i personaggi, gli oggetti e gli ambienti di un videogioco, Climax sta spostandosi verso l'impiego di tecniche più complesse. Gli artisti creano i loro modelli usando curve piuttosto che blocchi poligonali. Climax ha già rilasciato titoli realizzati con queste tecniche, più specificatamente patch di Bezier, le più facili da trattare. Ma la potenza delle console di prossima generazione richiederà completa dedizione alla causa.

"Contiamo di usare Bezier e superfici suddivisibili per il nostro titolo di lancio", dice l'esperto Climax. "Se vuoi che la carrozzeria di un veicolo curvi morbidamente verso il basso puoi cominciare disegnando esattamente quella curva piuttosto che tentando di modellarla combinando centinaia di piccoli poligoni".

L'altro vantaggio delle superfici suddivisibili è che la loro risoluzione può essere modificata facilmente. Pertanto se le nuove console saranno più potenti del previsto, basterà aumentare il numero di suddivisioni. Se lo saranno di meno, basterà ridurlo.

L'esperto di hardware

Secondo Mr. X, un esperto di hardware residente in UK, i fattori principali che influenzeranno il design delle prossime console non saranno la potenza computazionale e la memoria. "È scontato che le nuove console saranno più potenti delle precedenti", dice. "Il problema per chi dovrà costruirle sarà come soddisfare queste aspettative rispettando i limiti imposti dal prezzo e dalle dimensioni".

Un esempio dell'importanza di questi fattori è il problema del calore. "Una delle ragioni per cui Microsoft ha dovuto scartare Intel è che il Pentium 4 necessita di un grosso sistema di alimentazione, consuma un sacco di potenza, è molto rumoroso e produce una gran quantità di calore", spiega. "Ecco perché non ha più senso per i costruttori di console abbracciare la filosofia dei PC e aumentare la velocità di CPU e GPU".

Un'altra ragione alla base della particolare architettura delle console è l'equilibrio. "Ormai realizzare singoli componenti estremamente veloci porta pochi benefici", spiega Mr. X. "Per definizione, i processori grandi e veloci finiscono sempre per aspettare che componenti più lenti passino loro le informazioni di cui hanno bisogno". Questa è una della cause che hanno portato alla nascita del parallelismo computazionale. Scartando componenti monolitici, si distribuisce il lavoro fra una serie di sottosistemi. Tali processori saranno fisicamente più piccoli, più economici da fabbricare e richiederanno anche sistemi di raffreddamento modesti.

"L'inizio di questo approccio si è avuto con PlayStation2", dice Mr. X. "Sony ha usato processori relativamente lenti ma disposti in parallelo e dotati di RAM incastonata per aumentare la larghezza di banda".

La conclusione logica sarebbe un apparecchio che non solo ripartisca il lavoro fra i suoi componenti interni, ma lo distribuisca anche presso unità remote attraverso un network veloce, il cosiddetto 'distributive processing'. "L'ideale sarebbe creare processori che col tempo possano essere usati su una varietà di apparecchi elettronici", rivela Mr. X. "Inizialmente avresti una console che lavora per conto suo, ma nell'arco di tre o quattro anni gli stessi chip potrebbero essere inseriti in televisori o lettori DVD. Linkando il tutto si potrebbero realizzare giochi che sfruttino differenti quantità di potenza".

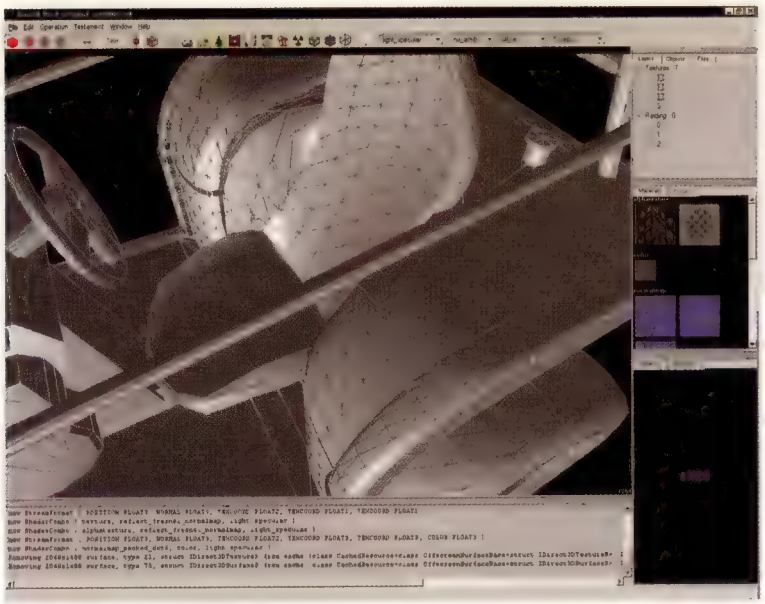
Il fornitore dei tool

Prima dello sviluppatore viene il fornitore dei tool. Mr. Y, programmatore presso una società americana di middleware, è da 18 mesi al lavoro sulle tecnologie pensate per la prossima generazione. "È un grosso passaggio", rivela. "L'approccio di basso livello è radicalmente diverso rispetto a quanto veniva proposto in passato. Si tratta fondamentalmente di avere un sacco di banda disponibile e di trasferire blocchi di dati molto velocemente". Questo ha comportato dei problemi per la società in termini di compatibilità con i tool già disponibili. "Ci abbiamo ragionato per un po', ma alla fine abbiamo dovuto accettare l'evidenza e ripartire praticamente da zero", spiega Mr. Y. "È un'architettura troppo diversa per continuare ad usare la tecnologia esistente".

Pura tecnologia a parte, Mr. Y ritiene che le implicazioni del nuovo hardware vadano molto più in là. "Noto una tendenza a focalizzarsi su strumenti per la creazione di contenuti", dice. "Già adesso giochi come *Half-Life 2* e *Doom III* sono meravigliosi, ma non sono giochi basati sulla tecnologia, bensì sull'arte. Gli sviluppatori avranno a disposizione più poligoni su schermo di quanti ne potranno gestire. Pochi di loro hanno pensato seriamente alle implicazioni che questo comporta".

Un esempio è l'incredibile balzo in termini di risoluzione dei modelli richiesti dalle nuove tecniche di rendering come il normal mapping e lo spheric harmonic mapping. Usando quest'ultimo, uno studio ha visto la risoluzione della maschera di un loro modello balzare da 2.000 poligoni a 2 milioni. Simili picchi mettono sotto pressione l'infrastruttura base, al punto da toccare il limite di 2GB di memoria indirizzabile per processori a 32bit come il Pentium 4.

Il tronco d'albero mostrato in alto espone il livello di dettaglio che sarà possibile ottenere sulle console di prossima generazione. Secondo le previsioni, la nuova console Microsoft dovrebbe montare 256MB di RAM. Questa immagine urbana (sinistra) mostra la tecnologia di post-processing e multitexturing di Climax



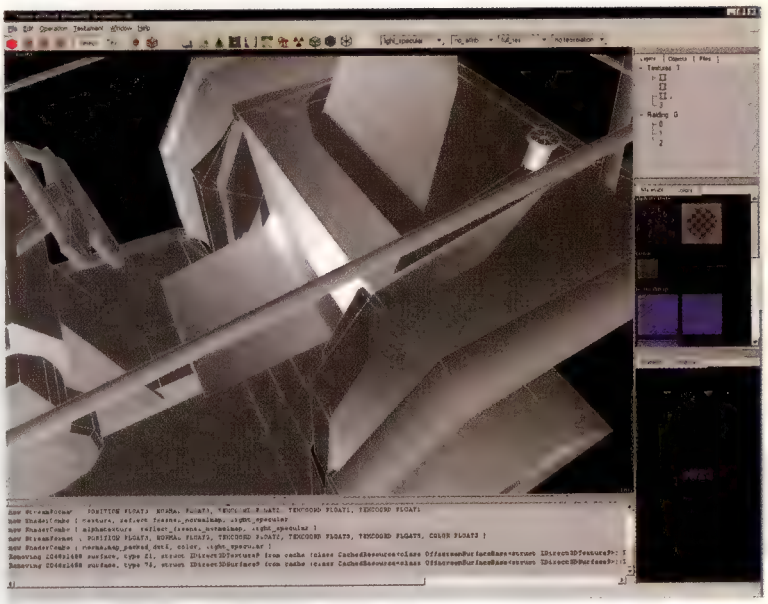
Grafica di nuova generazione

Malgrado la disapprovazione con cui musicisti, specialisti di IA e fanatici della fisica commenteranno la frase seguente, quello che più di ogni altra cosa conta nei videogiochi è la grafica. Sin dalla nascita del medium, è la vista il senso grazie al quale certi giochi si sono distinti dalla concorrenza. È un aspetto che gli sviluppatori al lavoro sui titoli di lancio per le console di prossima generazione non possono permettersi di trascurare. È per questo motivo che la ricerca è attualmente focalizzata sull'elaborazione di nuove tecniche di rendering che aiutino a colmare il divario che separa film come 'Alla scoperta di Nemo' dai videogiochi attuali.

Superfici di Bezier

Rappresentazione matematica di una superficie definita tramite l'utilizzo di un numero ridotto di punti di controllo. Piuttosto che considerare i vertici dei triangoli che la formano, si considerano le coordinate dei punti di controllo. In fase di rendering queste superfici vengono approssimate suddividendole in triangoli. Aumentando o diminuendo dinamicamente il numero di triangoli impiegati, la superficie acquista maggiore o minore rotondità. Usando questo metodo è possibile generare modelli 3D a diverse risoluzioni. Difficoltà insorgono quando dette superfici vengono unite per formare aree più grandi. È necessario evitare discontinuità nei punti di contatto, dal momento che potrebbero crearsi dei 'buchi' al variare della risoluzione. Per coprirli è necessario ricorrere a 'pezzi di superficie' (patch).

Immagini: La flessibilità delle superfici di Bezier è evidente in questo esempio. La risoluzione del modello varia in base al numero di punti di controllo che popolano la superficie. Ciò rende questa tecnica particolarmente indicata per creare modelli dai diversi livelli di dettaglio.



Shader

Gli shader sono programmi tradizionalmente utilizzati nell'industria cinematografica per creare effetti grafici customizzati. Ce ne sono di due tipi: vertex e pixel shader. I primi operano sui vertici dei poligoni mentre i secondi lavorano sui singoli pixel. I vertex shader sono usati normalmente per l'animazione dei poligoni, per calcolare come si comportano le luci nella scena ed altro; i pixel shader si occupano principalmente di colorare la superficie del poligono (ogni pixel del poligono) applicandovi effetti di luce personalizzati. Fino a non molto tempo fa questi shader dovevano essere scritti in qualcosa di molto simile al linguaggio macchina: adesso sono disponibili librerie e linguaggi di programmazione simili al C o al C++. L'High Level Shading Language di Microsoft è la famiglia di shader per giochi più popolare ed è inclusa nelle Direct X9. Analogamente nVIDIA dispone di una sua versione per OpenGL chiamata Cg mentre quella di ATI è nota col nome di RenderMonkey. Sebbene le attuali console già offrano funzionalità di shading, la prossima generazione esalterà questa tecnologia considerevolmente permettendo di creare ambienti più ricchi.

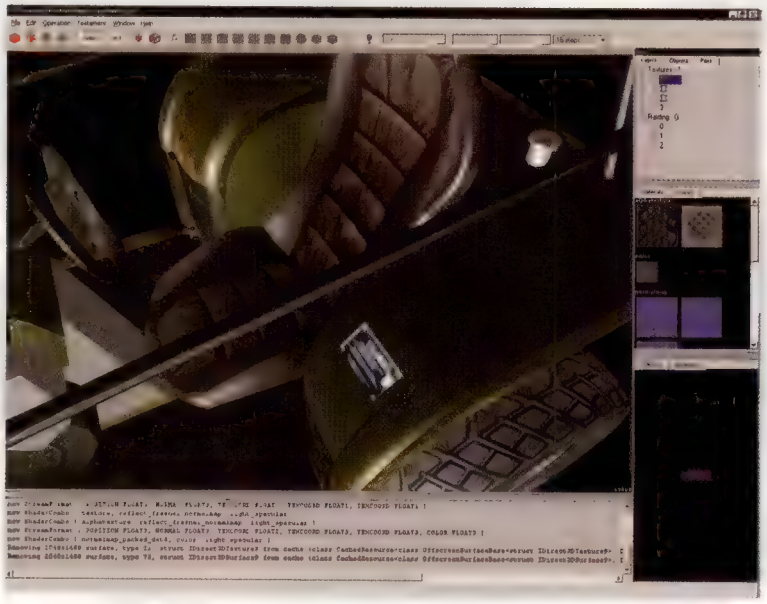
Superfici suddivisibili

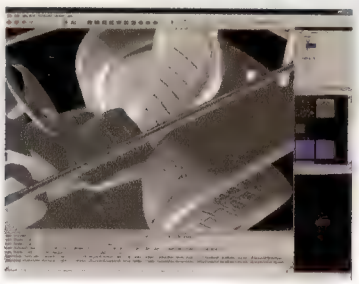
Queste superfici possono essere immaginate come una via di mezzo tra i poligoni (normalmente triangoli) e i pezzi di superficie (patch). I poligoni che compongono una superficie 3D possono essere suddivisi (da cui il nome 'superfici suddivisibili') così da aumentarne la densità e la risoluzione del modello. La tecnologia di modellazione tradizionale impiegata nelle produzioni cinematografiche (come lo schema Catmull-Clark usato in 'Toy Story') è meno facile da usare in tempo reale. Molti sviluppatori impiegano le superfici suddivisibili per la modellazione 'off-line', ma non è improbabile che acquistino maggiore rilevanza semmai le voci che vedono le prossime console basate sulle superfici suddivisibili dovessero dimostrarsi veritiere.

Profondità di campo

Uno dei più problematici effetti visivi nei giochi è la profondità di campo. In termini ottici, ogni lente può mettere a fuoco solo oggetti posti ad una certa distanza rispetto al punto di vista. Tutto il resto appare sfuocato. Questo effetto è particolarmente comune nei film, dove la zona a fuoco si sposta per creare atmosfera o per attirare l'attenzione dello spettatore su un evento particolare. Lo stesso effetto ha luogo nell'occhio umano, sebbene il cervello tenda a nasconderlo. In ambito videoludico, la profondità di campo viene generalmente ignorata e tutto il mondo di gioco risulta perfettamente a fuoco. Un primo tentativo di impiegare questa tecnica ad opera di 3dfx per via del suo hardware con T-buffer non ha avuto successo, soprattutto perché non c'era ragione di implementare un effetto così sottile eppure così pesante in termini computazionali. Ciononostante, con l'hardware attuale la profondità di campo può essere simulata con relativa semplicità usando il per-pixel shader per sfocare parti della scena. Analogamente, effetti di motion blur possono essere calcolati applicando una sfocatura addizionale sui pixel che si muovo velocemente. Resta però da chiedersi se gli sviluppatori troveranno mai un'utile applicazione ludica che giustifichi l'impiego di tale tecnologia.

Immagini: L'effetto sfocatura impiegato per simulare la profondità di campo è gradevole alla vista, ma al di là delle scene di intermezzo, pochi sviluppatori hanno trovato un modo appropriato per usarlo.

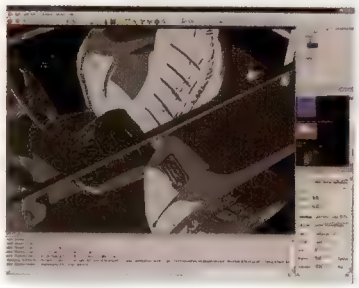




Normal mapping

Per gli sviluppatori di videogiochi esiste il bisogno di bilanciare il dettaglio creato con poligoni veri e propri con quello ottenuto tramite l'applicazione di texture. Sebbene sia relativamente facile creare modelli tridimensionali complessi, la natura dei motori grafici costringe a lavorare su budget poligonali limitati. Un modo per incrementare la complessità apparente di una scena senza aumentare la quantità di elementi geometrici è aggiungere dettagli sulle texture. Il bump mapping è stata una delle prime tecniche, subito seguita dal pesante displacement mapping. Visto per la prima volta in *Doom III* e quindi in *Far Cry*, il normal mapping funziona trasformando in texture i dati relativi alla superficie (le cosiddette 'normali') di un modello tridimensionale ad altissima risoluzione. Questa texture viene quindi applicata sul modello in bassa risoluzione, il quale reagirà alla luce come quello in alta, rivelando così dettagli 'in rilievo' che di fatto non lo sono.

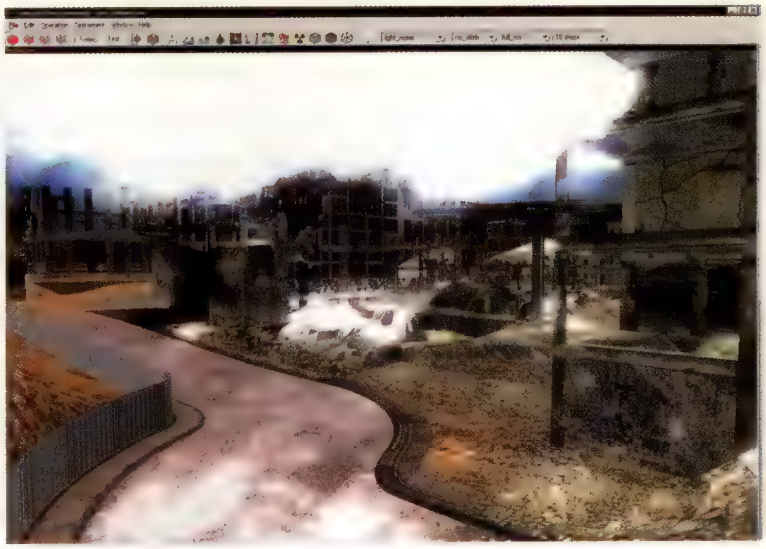
Immagini: Una normal map cattura il dettaglio di un modello in alta risoluzione e lo copia sulla texture. Quando questa texture viene applicata su un modello in-game dalla risoluzione inferire, si ottiene un modello ad alta risoluzione senza appesantire il processore.



Post-scene processing

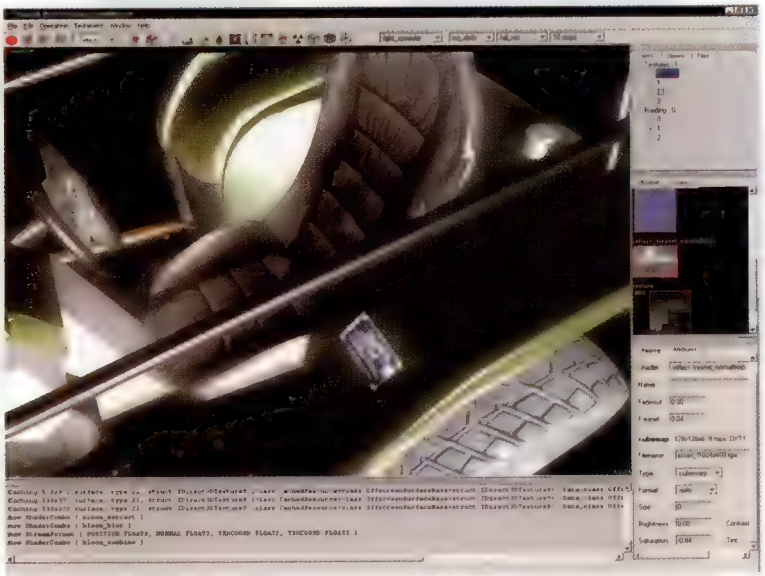
Questa tecnica opera sulla scena 3D dopo che è stata renderizzata e convertita in un'immagine bidimensionale pronta ad essere visualizzata sul monitor o sul televisore. Il post-scene processing permette di modificare l'aspetto del gioco alterando i valori di luminosità o saturazione del colore. In precedenza, simili effetti erano così difficili da implementare da preferire l'aggiornamento delle singole texture applicate sui poligoni. Adesso è invece possibile operare liberamente come se la scena fosse un'immagine aperta in Photoshop. In effetti, questa tecnica assimila ogni fotogramma di un videogioco ad un fotogramma di un film, i quali vengono spesso sottoposti a pesanti manipolazioni di tonalità e gradazioni al fine di promuovere uno stile o un look particolari. Come per la profondità di campo, l'uso 'significativo' di questa tecnica dipenderà dall'intelligenza e dall'arguzia degli sviluppatori.

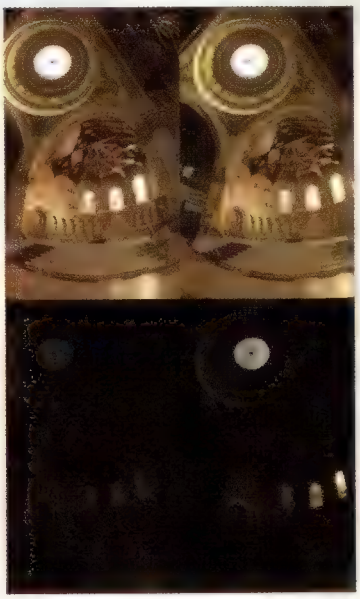
Immagini: Il post-scene processing permette agli sviluppatori di manipolare a loro piacimento colore e intensità delle scene. Ottimo per le sequenze di intermezzo, ma in quanti lo impiegheranno nei giochi veri e propri?



Soft shadow

Una delle tecniche tradizionali della CG a non aver trovato ancora impiego nei videogiochi è l'ombreggiatura morbida dinamica. A causa delle restrizioni dovute alla necessità di processare dati in tempo reale, la maggior parte dei videogiochi impiega un sistema di ombre 'rigide' (note anche come stencil o volumetric shadow, dove esiste un confine netto fra l'ultimo pixel nero dell'ombra e quello colorato immediatamente adiacente). Un simile fenomeno di illuminazione capita raramente in natura perché le proprietà riflettenti di ogni materiale portano la luce dell'ambiente a rimbalzare all'interno del medesimo, producendo un'ombreggiatura più graduale. Attualmente gli sviluppatori stanno tentando di risolvere il problema usando per-pixel shader e combinando differenti tipologie di ombre. Ma questo approccio diventa altamente dispendioso in termini di memoria all'aumentare degli oggetti coinvolti.

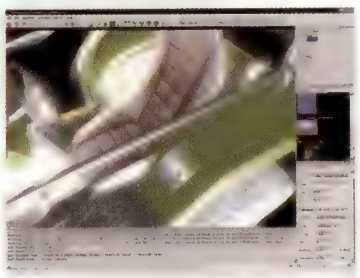


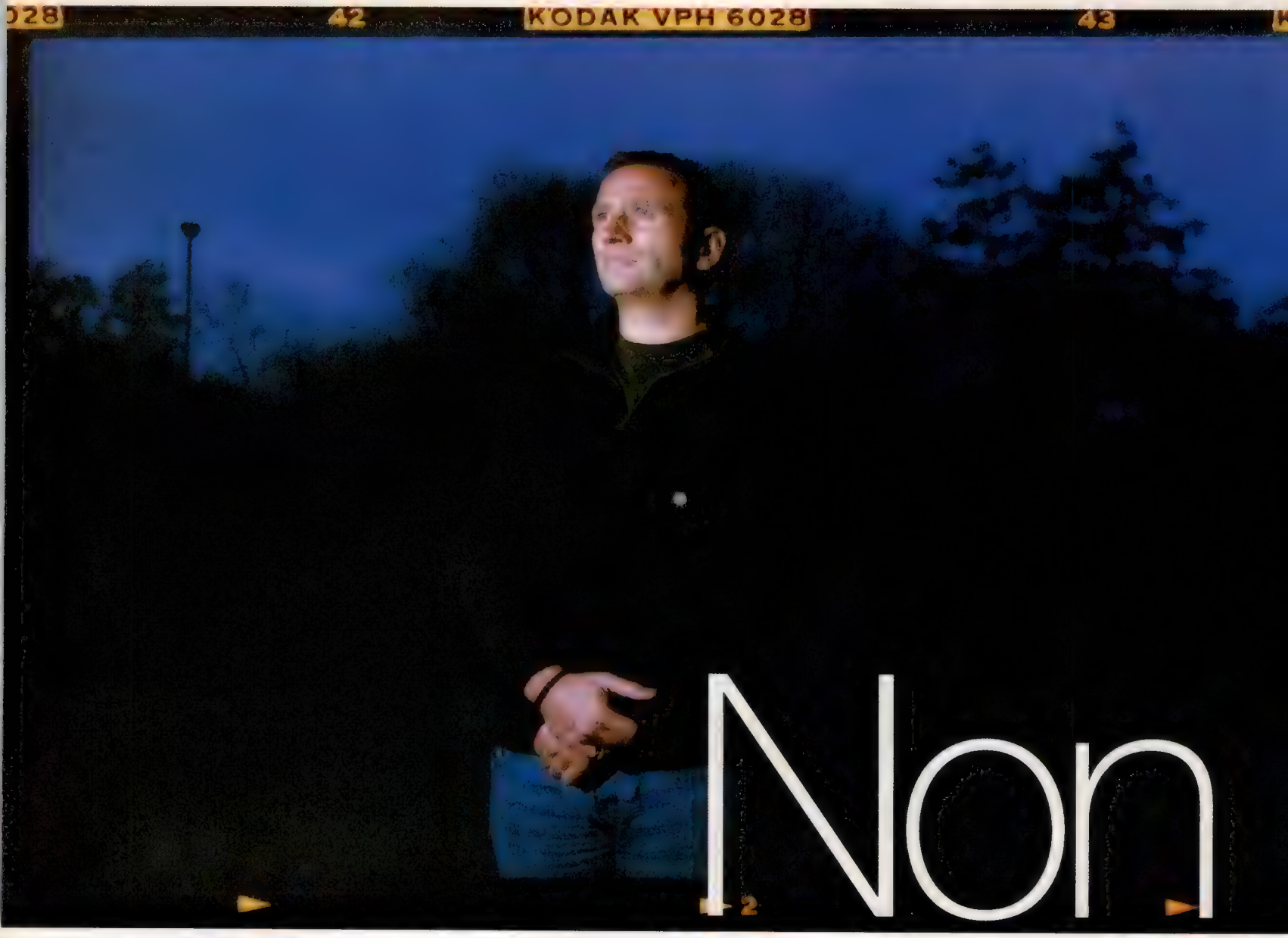


Illuminazione high dynamic range

Una delle ultime novità in materia di illuminazione in tempo reale è l'introduzione dell'high dynamic range. Fino ad oggi tutta l'illuminazione veniva eseguita sulla base di un low dynamic range a 8bit, con 256 livelli di intensità di luce. In questo modo, tanto la luminosità di una lampadina quanto quella del sole venivano definite dallo stesso valore di intensità, il che non è esattamente il massimo del realismo. L'high dynamic range permette di usare valori a 16 o 32bit a virgola mobile, il che significa che il sole può risultare 1000 volte più luminoso di una lampadina. Inoltre concede agli sviluppatori la facoltà di usare altri effetti visivi come sovrailluminazione e bagliori, nonché di simulare efficacemente gli effetti dell'alterazione dell'iride al variare della luminosità.

Immagini: L'illuminazione high dynamic range permette agli sviluppatori di darsi all'impressionismo (destra e sopra). In questa comparazione di luci (estrema destra), in normali condizioni di illuminazione (immagini superiori) il low dynamic range sembra identico all'high dynamic range. Ma quando il livello di illuminazione viene ridotto ad 1/64 della sua intensità (immagini inferiori), la scena in high dynamic range dimostra il vantaggio di avere un livello di intensità della luce molto più alto.





Lo scorso luglio, dopo il fiasco di *Tomb Raider: The Angel of Darkness*, Eidos ha dato il benservito a Jeremy Heath-Smith. Ora, insieme a suo fratello ed ex-collega in Core Adrian, Jeremy ha reinvestito il proprio considerevole patrimonio in una nuova softco, Circle Studio. Una scelta razionale o semplicemente sconsiderata?

solo Lara

Il 2003 è stato decisamente il peggior anno possibile per i fratelli Smith. Dopo aver fondato Core Design nel 1988, **Jeremy** (che si è sempre occupato della parte economica) e **Adrian** (responsabile del game design) hanno raggiunto gli apici del successo in campo videoludico, diventando uno dei primi studi europei ad aggiudicarsi una licenza per sviluppare su Mega Drive e creando poi il fenomeno chiamato Lara Croft. Ma una volta giunti in vetta, i fratelli Smith hanno cominciato a precipitare.

Lo scorso anno, dopo numerosi ritardi, il debutto di Lara su PlayStation2 in *Tomb Raider: The Angel of Darkness* è stato vittima della volontà di lanciare il gioco troppo presto, in modo che i risultati delle vendite potessero essere inclusi nel rendiconto fiscale di Eidos (società quotata alla borsa di Londra), publisher nonché proprietaria di Core Design. Il gioco era palesemente incompleto: era afflitto da un sistema di controllo pessimo, numerosi bug e più in generale non portava quella rivoluzione nella serie che, nelle intenzioni di Core, avrebbe dovuto soddisfare tanto i fan di Lara quanto i suoi detrattori. Così Jeremy, membro del consiglio di amministrazione di Eidos da tre anni, è stato accompagnato alla porta e il franchise traghettato oltreoceano e consegnato nelle mani dell'americana Crystal Dynamics.

Dopo una simile batosta, nessuno avrebbe biasimato i fratelli Smith se avessero deciso di abbandonare l'industria videoludica. Del resto, secondo i bene informati, la sola permanenza di Jeremy nel consiglio d'amministrazione gli avrebbe fatturato oltre 1,8 milioni di sterline all'anno, senza contare la pensione ereditata dal successo di Lara Croft. Nulla impediva ai fratelli Smith di trasferirsi ai Caraibi o in qualche altro paradiso terrestre. Eppure, otto mesi dopo l'uscita del controverso *Angel of Darkness*, i due si trovano negli uffici appena ammobiliati della loro nuova società, Circle Studio. Situata a meno di mezzo chilometro dalla vecchia sede di Core Design, a Derby, Circle è stata interamente finanziata da Jeremy e Adrian, un investimento quanto mai rischioso considerato il clima di incertezza e precarietà in cui oggi operano le software house indipendenti.

Per ora lo staff di Circle è composto unicamente da ex-impiegati di Core: in

altre parole, le persone che hanno fatto di *Angel of Darkness* un vero disastro. Ma i fratelli Smith sono consapevoli dei propri errori: con l'ultimo *Tomb Raider* hanno toppato, ma sono pronti a rifarsi e a scommettere (in tutti i sensi, data la quantità di soldi che stanno investendo) sul talento di cui dispongono.

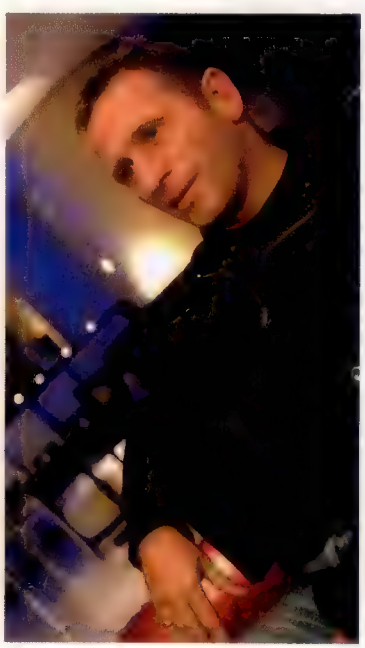
Errare humanum est

Pur ammettendo i propri errori, di una cosa Jeremy e Adrian sono sicuri: la scelta di non far 'morire' Lara tre anni fa non è stata sbagliata e, considerate le 28 milioni di copie vendute dalla serie su PlayStation, è difficile criticare la decisione di portare il franchise su PS2. Sebbene Core abbia debuttato con prodotti inediti quali *Project Eden* e *Herdy Gerdy*, *Tomb Raider* è sempre rimasto nei cuori degli Smith, anche se i due volevano assolutamente aggiornarne la meccanica. "Tutti dicevano che desideravano qualcosa di diverso da *Tomb Raider*", sostiene Jeremy. Tutti chi? "Eidos, le riviste... Col senno di poi, non avremmo dovuto ignorare il mercato di massa, i cui consumatori vogliono sempre la stessa cosa. Abbiamo seguito la critica anziché il pubblico".

E poi ci si sono messi i problemi con l'hardware. "Quando sono arrivati i kit di sviluppo, abbiamo scoperto che PS2 non era così veloce, potente o facile da programmare come ci avevano portati a credere. In effetti, era un dannato casino. Quindi abbiamo dovuto ripartire da zero", afferma Adrian, prima di evidenziare un altro errore di valutazione. "Abbiamo sviluppato un titolo basato sulle animazioni prima ancora che sulla giocabilità. Lara si girava, rotolava e saltava stupendamente, ma alla fine questo aveva poca importanza perché era troppo difficile da controllare".

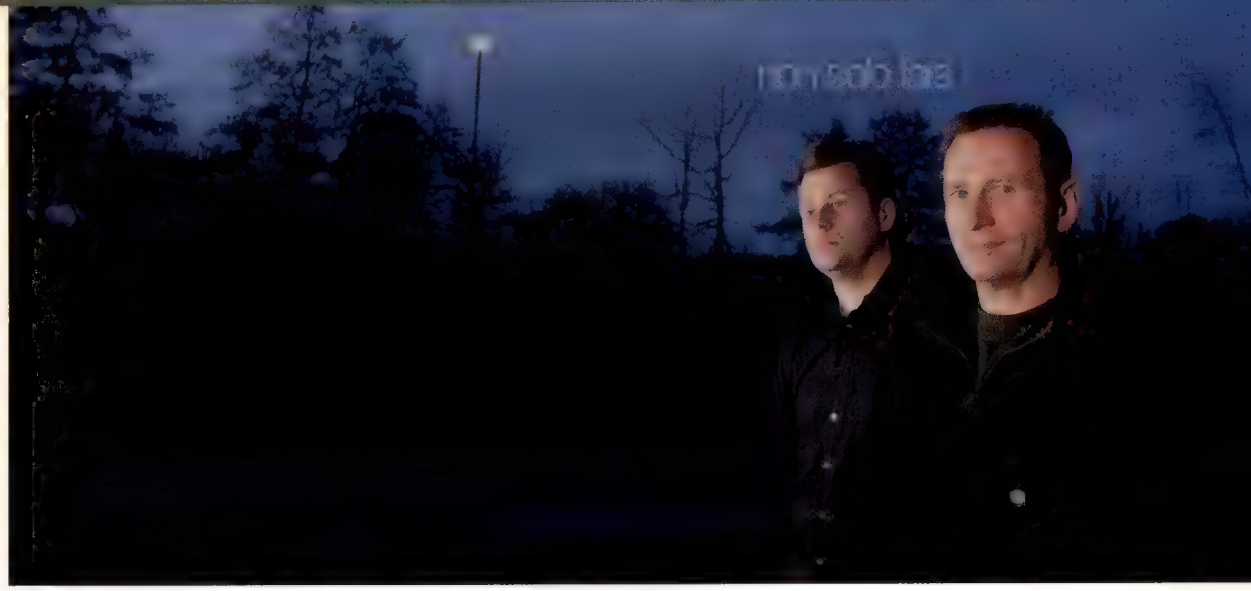
Da qui il primo posticipo sulla data d'uscita prevista. E poi il secondo. A un certo punto a Core è stato dato un ultimatum: terminare *Angel of Darkness* prima della fine dell'anno fiscale di Eidos, a giugno 2003, pena la cancellazione del progetto. Panico. "Negli ultimi 12 mesi, 35 persone hanno lavorato per 18 ore al giorno, sette giorni la settimana. Uno sforzo monumentale. Pertanto, malgrado mancassero solo due mesi alla deadline, ci eravamo convinti che ce la potevamo fare. Dovevamo farcela", dichiara Jeremy. Il risultato? "Abbiamo venduto tre milioni di copie, ironicamente più di quanto si aspettasse Eidos dopo tutta la pubblicità negativa. Non penso che il gioco fosse disastroso, ma non era il gioco che volevamo fare".

Com'è noto, dopo il lancio di *Angel of Darkness*, Jeremy ha ricevuto il benservito mentre Lara è stata impacchettata e spedita sui nebbiosi lidi di San Francisco. "Non è stata una sorpresa", dice Jeremy. "Onestamente non posso rimproverare Eidos di nulla. Se fossi stato uno di loro (e, ricordate, io sono stato uno di loro per un sacco di tempo) avrei fatto esattamente la stessa cosa". Laddove l'allontanamento di Jeremy prevedeva per quest'ultimo un periodo di inattività di 12 mesi, Adrian ha potuto dare le dimissioni in piena libertà, fondare Circle Design e portare con sé i propri fedelissimi in Core Design. A quel punto era ovvio che Jeremy si sarebbe unito al fratello, in maniera ufficiale o meno, quindi Eidos ha rinegoziato le sue dimissioni. "Siamo arrivati ad un accordo: possiamo usare la tecnologia di *Tomb Raider*, ma non realizzare un gioco con una protagonista femminile. E va bene così. Siamo stati onesti e schietti con Eidos. È un'industria molto piccola, quindi non ha senso impelagarsi in queste cose". Per la sera successiva a quest'intervista, Jeremy ha in programma una cena con l'amministratore delegato di Eidos, Mike McGarvey. Sarà la prima volta che i due si rivedono dopo dette negoziazioni. Possibile che Circle Studio abbia trovato già un publisher per i suoi progetti e che questo sia proprio Eidos? Jeremy sogghigna, ma non si lascia sfuggire una sola parola...



Money, money, money

Jeremy è stato spesso criticato dai suoi colleghi e dai membri dell'industria per la



propria arroganza e per essersi spesso vantato dei soldi accumulati grazie a Lara Croft. "Ascoltate, non provo nessun imbarazzo nel dire quanti soldi ho fatto con *Tomb Raider*", esplode Jeremy. "Infatti, le cifre sono ben documentate dal momento che Eidos è quotata in borsa. Ma ho anche reso miliardaria un sacco di altra gente, quindi non riguarda solo me. *Tomb Raider* ha trasformato Eidos da una società di poco valore in una che è arrivata a valere quasi un miliardo di dollari al suo apice. E sapete una cosa? Ci abbiamo guadagnato. Ma in cambio si sono presi una grossa fetta delle nostre vite".

"Siamo riusciti a sfondare facendo qualcosa che amiamo", prosegue Jeremy. "E adesso stiamo rinvestendo quei soldi nell'industria e nello sviluppo di giochi". Il problema con una nuova software house, una volta risolto l'aspetto economico, è però quello di trovare impiegati di talento. Circle ha aggirato l'ostacolo costruendo il proprio staff interamente con ex-membri di Core. "Abbiamo chiesto a 37 persone di unirsi a noi e 36 lo hanno fatto", dice Adrian. Quindi non ci sono problemi con Core e con le persone che sono rimaste alle dipendenze di Eidos? "Chiaro. Ci sono persone con cui abbiamo lavorato per dieci anni". Jeremy è meno affabile: "Core Design si ritrova adesso con una manciata di persone che sta tentando di far decollare un progetto senza alcuna leadership, il che è triste". Ma in fondo, sembra aggiungere il tono della sua voce, non è un suo problema. Gli affari sono affari.

Addio Lara

Mettendo per un attimo da parte Tomb Raider, il ruolino di marcia di Core Design negli ultimi anni non è proprio esaltante: *Fighting Force* era piatto, *Project Eden* semplicemente mediocre e *Herdy Gerdy* rivolto a un pubblico non ben identificato. I fratelli Smith riconoscono i limiti delle proprie creazioni e sembrano optare per un approccio più 'sicuro' per i prossimi progetti di Circle Studio: i due titoli in lavorazione non offriranno sorprese in termini stilistici o di gameplay, ma tenteranno di migliorare generi già esistenti. Poco sorprendentemente, entrambi i giochi si baseranno su una visuale in terza persona, ma Adrian e Jeremy sembrano aver imparato la lezione di *Angel of Darkness*. "Stiamo partendo dal sistema di controllo", esordisce Jeremy. "Il controllo dell'inquadratura, delle animazioni, come il personaggio interagisce con l'ambiente... Non ci sono ancora molti giochi in terza persona con un controllo perfetto, quindi quello è il nostro obiettivo". E niente online. "Perché inserire una modalità online per accontentare gli hardcore gamer se non ci farà vendere copie in più?", spiega Adrian. "Siamo diventati più critici verso questo genere di cose".

In Circle Studio vigono anche nuove regole operative: tutti, a partire dai livelli più bassi, possono fornire input creativo, non si lavora nei week-end e nessun progetto può prendere più di due anni. Cinque anni di *Angel of Darkness* hanno lasciato il segno. "Stiamo cercando di non essere troppo ambiziosi", dice Adrian. "Un buon game design significa un'idea semplice, comprensibile e popolare realizzata nel modo migliore possibile". Banale? Forse, ma considerando le pessime condizioni di gran parte delle software house europee è difficile criticare la linea di Circle da un punto di vista commerciale.

"Essendo stato coinvolto nel processo di sviluppo in Eidos, ho visto un sacco di presentazioni, e devo dire che ci sono diversi sviluppatori davvero scarsi lì fuori", dice Jeremy. "Il fatto che alcuni di loro siano ancora in attività è sorprendente. Noi siamo alquanto sicuri di poter fare buoni titoli che ci permettano di guadagnare e di rendere molto felice il nostro publisher". Ma renderanno felici anche i videogiocatori e chi ha speso oltre 60 euro per l'ultimo episodio di *Tomb Raider*? Solo il tempo (e il prossimo E3, probabilmente) potrà fornire una risposta.

"Non provo nessun imbarazzo nel dire quanti soldi ho fatto con *Tomb Raider*. Ma ho anche reso miliardaria un sacco di altra gente, quindi non riguarda solo me"

REJECT

Solo su autorizzazione

Se ne parla poco, ma il processo di approvazione e autorizzazione del software da parte dei produttori di hardware ha una rilevanza fondamentale in ambito console. **Videogiochi** indaga sui pro e i contro di questo delicato aspetto dello sviluppo

Il processo di approvazione costituisce una delle tappe meno note dello sviluppo di videogiochi, ma la sua importanza è a dir poco capitale. Questa fase rappresenta il momento in cui Microsoft, Sony e Nintendo intervengono sull'offerta ludica proposta per i rispettivi sistemi, bocciando o approvando progetti secondo criteri di valutazione tecnico-contenutistica più o meno rigidi e più o meno stabili nel tempo. Ma come funziona esattamente questa fase?

È **Joe Booth**, direttore europeo allo sviluppo di BAM Entertainment, a riassumere l'intero processo: "In genere, il publisher sottopone ad approvazione il codice nella fase iniziale di sviluppo, e loro lo valutano in base alla forza del concept, alla concorrenza, alla data d'uscita e al curriculum dello sviluppatore. Di solito accordano un'autorizzazione con riserva, il che permette loro di avere poi l'autorità di verificare il gioco al termine dello sviluppo". Il processo di approvazione si pone l'obiettivo basilare di scongiurare la presenza di bug enormi o problemi tecnici, ma è soprattutto un modo per assicurarsi che i nuovi giochi in arrivo sul proprio sistema soddisfino precisi standard qualitativi in termini di contenuti prima che raggiungano i negozi e, di conseguenza, i consumatori.

"Quando proponi una console a un pubblico di massa devi avere dei titoli conformi alla campagna marketing su cui stai lavorando nonché adatti al pubblico a cui ti vuoi rivolgere", dice **Adrian Curry**, account manager per il supporto agli sviluppatori in Microsoft. "Se al lancio stai cercando di dire ai consumatori 'questa è una console hardcore per hardcore gamer', e poi proponi roba come *Le Avventure di Campanellino e dei suoi Amici Gnomi*, direi che non sottolinei certo il messaggio che vuoi trasmettere con la campagna marketing".

Molto spesso un gioco viene approvato con riserva, il che significa che può essere respinto fino all'ultimo momento, sebbene maggiore è il progresso compiuto in termini di sviluppo, maggiori sono i costi e l'imbarazzo per le due parti coinvolte nella decisione. D'altro

Il metodo Microsoft

Microsoft richiede che i publisher sottopongano le proprie proposte per ottenere l'approvazione di un concept su base 'regionale'. I team che si occupano della certificazione in USA, Giappone ed Europa adottano i medesimi standard e spesso si scambiano informazioni sui titoli di cui si stanno occupando, ma vengono prese in seria considerazione le problematiche specifiche di ogni territorio e la validità di ogni gioco nella regione in cui verrà lanciato. Una simulazione di baseball, per esempio, verrà approvata con maggiore difficoltà in Europa piuttosto che negli Stati Uniti. Altri fattori che vengono presi in considerazione sono la presenza di contenuti esclusivi, il supporto di Xbox Live e la percentuale di sfruttamento di Xbox nel caso di progetti multipiattaforma: i porting pedestri hanno solitamente vita dura, a meno che non si tratti di franchise già conosciuti o della conversione di un blockbuster su una console concorrente.

Un altro fattore riguarda le modalità di commercializzazione e promozione del titolo, in particolar modo per i publisher nuovi o dalle dimensioni ridotte: per esempio, se un publisher americano vuole sottoporre un gioco per la distribuzione in Europa, dovrà anche far sapere come organizzerà la vendita, la distribuzione e il marketing del titolo in quel territorio.

Prima della duplicazione, Microsoft richiede che il publisher sottoponga il titolo a certificazione, in modo tale che la casa americana possa provare il gioco sulla base dei propri requisiti tecnici, così da verificare che sia esente da bug.

Ma il punto più interessante è il capire come Microsoft abbia elaborato il processo di approvazione su Xbox, considerando che su PC non esiste niente di simile. **Adrian Curry** di Microsoft spiega la posizione iniziale della casa di Redmond e come questa sia cambiata nel corso degli anni.

Come vedeva Microsoft il processo di approvazione prima del lancio di Xbox?
Quando crei un nuovo formato, i titoli di lancio rappresentano un fattore critico nella decisione del consumatore di comprare la tua console. Bisogna avere un'ampia gamma di titoli che coprano una serie di generi che risultino interessanti per la fascia di pubblico desiderata. Non sarebbe positivo per il consumatore, il publisher o il produttore di hardware esordire con cinque titoli di guida e zero giochi sportivi, perciò devi assicurarti di avere una gamma bilanciata di titoli interessanti.

Com'è cambiato il processo di approvazione dopo il lancio di Xbox?
All'aumentare della base installata è aumentata anche la fascia di pubblico che rappresenta la nostra utenza. I primi acquirenti erano hardcore gamer che volevano killer application come *Halo* e *Project Gotham*. Nel corso del ciclo vitale della console abbiamo allargato l'utenza così da includere giochi per un pubblico leggermente più giovane, come *Alla Ricerca di Nemo* o titoli per le famiglie come *The Sims*.

canto, il rifiuto di un gioco non è evento raro e non condanna necessariamente il progetto. Anche i titoli di maggior successo sono stati respinti più di una volta per ragioni che vanno da un concept di gioco seriamente banale ad un frame rate inaccettabile, passando per la permanenza del messaggio 'Licensed by Nintendo' nella schermata iniziale di un titolo GameCube per un tempo inferiore al secondo netto previsto dalle condizioni di approvazione.

Inoltre, più è affollata la categoria a cui appartiene il gioco, maggiori sono le possibilità che venga giudicato severamente. Il principio alla base dell'approvazione di uno stealth game, per esempio, è molto semplice: 'Abbiamo già *Metal Gear Solid* e *Splinter Cell*. Perché dovremmo aver bisogno del vostro stealth game?'. È questo uno dei motivi per cui alcuni titoli diventano esclusive per questa o quella piattaforma: semplicemente la loro pubblicazione su altre console non è stata autorizzata. Un gioco respinto può essere proposto una seconda volta solo dopo che siano stati apportati 'cambiamenti significativi', e ogni spesa aggiuntiva per innalzare la qualità del titolo comporta un rischio per il publisher. Se quest'ultimo crede nel gioco, continuerà a supportarlo. Se ritiene che i costi siano troppo alti, abbandonerà il progetto.

Lo scopo

L'obiettivo di questo processo è impedire che una console affoghi nella mediocrità, che giochi validi vengano minacciati da una montagna di cloni inferiori e che l'immagine del sistema ne subisca le intuibili conseguenze.

"Se torniamo indietro di 15 o 20 anni all'epoca degli home computer a 8bit, prima che le console diventassero il formato principe di quest'industria, non c'era nessun controllo su cosa venisse lanciato sul mercato, e la situazione non era proprio allegra", dice Curry. "Con così tanti titoli nei negozi, il modello economico di ogni publisher era particolarmente severo e gli garantiva ritorni minori rispetto ad oggi. Inoltre, dato che il produttore delle console faceva soldi solo sull'hardware, i prezzi rimanevano generalmente alti, ostacolando il raggiungimento del mass market".

Eddy Di Luccio, responsabile del QA (Quality Assurance) in Codemasters, aggiunge: "Dato che ogni gioco riflette l'immagine della console, i produttori di hardware devono assicurarsi che sia mantenuto un certo standard qualitativo". Traduzione: un consumatore che acquista un titolo PS2 mediocre sarà portato a credere che PS2 sia un sistema mediocre.

"È importante ricordare che i produttori di hardware di solito perdono soldi su ogni console venduta", dice **Reid Schneider**, producer di *Splinter Cell* (Ubisoft), ora in forza ad EA. "Il loro obiettivo è recuperare quei soldi attraverso titoli di successo, quindi devono essere in grado di sbarrare la strada a un titolo mediocre".

Il processo di approvazione serve anche ai produttori di hardware per migliorare i titoli semplicemente discreti o per assicurarsi che lo sviluppatore sfrutti degnamente un hardware superiore invece di realizzare una semplice conversione. "Per avere una piattaforma di successo, il software deve essere in grado di supportare e dimostrare la sua tecnologia", dice Schneider. "Sony, Microsoft e Nintendo non vogliono la conversione di un gioco che sembri fantastico su una console concorrente, ma scarso sulla propria. Ciò costringe i publisher a investire tempo e denaro in un gioco che magari volevano semplicemente lanciare il più velocemente possibile".

solo su autorizzazione

Creatività vs redditività

Il processo di approvazione ha una componente di soggettività i cui limiti sono evidenti a tutti, con i tre produttori di hardware in continua lotta per assicurarsi che la propria console sembri la migliore. Dalla posizione di leadership in cui si trova, Sony sta modificando le proprie linee guida con l'intento di ridurre il numero di titoli in uscita su PS2 aumentando la qualità del software che riesce a raggiungere i negozi.

"L'atteggiamento dei produttori è cambiato in maniera significativa negli ultimi tempi, specialmente quello di Sony", dice Booth. "I giocatori sono molto più preparati e non comprano più schifezze. Il mercato vuole meno giochi ma dalla qualità più alta, e credo che Sony lo stia dimostrando rifiutandosi di approvare titoli mediocri. Non mi risulta che un gioco eccezionale sia mai stato respinto, ma questo processo crea frustrazione per gli sviluppatori che hanno buone idee in generi affollati e il cui gioco non è in una fase di sviluppo sufficientemente avanzata per mostrare i propri punti di forza".

Questo atteggiamento rispecchia quello della maggioranza dei publisher e degli sviluppatori, che vedono il processo di approvazione come una sorta di assicurazione per l'intera industria. Ma se il meccanismo funziona senza problemi, perché i titoli mediocri continuano ad essere pubblicati? Curry prova a rispondere: "L'approvazione dev'essere concessa nelle primissime fasi di sviluppo, a volte prima che si sia iniziato a scrivere il codice, basandosi magari sulla reputazione dello sviluppatore o sulla licenza in mano al publisher. A volte un gioco che sembrava avere un'idea vincente 18 o 24 mesi fa può risultare mediocre alla fine. Ci sono moltissime ragioni per cui una buona idea possa degenerare, ma se un gioco sembra perdente in partenza è difficile che si possa trasformare in una vera gemma".

Ma ci sono anche altre ragioni, anche se in pochi ne vogliono parlare. Il conflitto d'interessi è evidente:

> "L'obiettivo è impedire che una console affoghi nella mediocrità, che giochi validi vengano minacciati da una montagna di cloni e che l'immagine ne subisca le conseguenze"

i produttori di hardware sono anche fra i maggiori publisher al mondo e possono decidere di affossare i titoli della concorrenza. Il pericolo rappresentato da questa situazione è tale che le leggi europee sono state modificate per evitare possibili conseguenze negative. "Qualche anno fa l'Unione Europa ha stabilito che la facoltà di un produttore di hardware come Sony o Nintendo di controllare i contenuti di un publisher che ha già ottenuto la licenza di pubblicazione inficia la libera concorrenza", spiega Booth. "Sony ha inizialmente aggirato la legge non rilasciando licenze di pubblicazione su PS2 finché il primo gioco di ogni publisher non fosse stato approvato, garantendosi

Il metodo Nintendo

Nintendo desidera vedere i giochi solo quando sono finiti, e a quel punto il titolo può essere solamente approvato o respinto: non ci sono vie di mezzo. Sebbene sussistano lievi differenze fra i tre territori, allo scopo di delineare la struttura base del procedimento è sufficiente basarsi su quello adottato da Nintendo of America.

Dopo che il publisher ha sottoposto il gioco a NOA, un team di tecnici lo testa approfonditamente per scovare qualsiasi difetto funzionale. Superata questa fase, il gioco viene spedito a Nintendo Co Ltd (NCL) in Giappone, dove un team analogo lo sottopone ai medesimi test e, nel caso il titolo superi la prova, vengono prodotti una serie di dischi da rimandare al publisher per un ultimo controllo. Se, dopo aver controllato questi dischi, non vengono trovati errori, il gioco procede alla fase di duplicazione. Se durante questo percorso il gioco non supera l'esame di NCL o NOA, il publisher dovrà ripetere la procedura dal principio.

Nintendo fornisce agli sviluppatori diversi servizi opzionali che possono rivelarsi quanto mai utili, come una valutazione periodica, che offre un feedback costante sul gioco durante lo sviluppo, o una valutazione unica, con il responso da parte di tester che non abbiano mai visto il titolo prima. La risorsa più importante è però il Mario Club, un gruppo di tester esperti che lavora in Nintendo e che può fungere da prezioso anello di congiunzione fra il QA interno del publisher e gli altri tester.

Il Mario Club giudica i giochi in cinque aspetti fondamentali, conseguendo poi allo sviluppatore un punteggio complessivo che va dall'1 al 100. Alcune voci come grafica (punteggio massimo: 10) e sonoro (punteggio massimo: 10) sono abbastanza eloquenti, ma altre richiedono un minimo di spiegazione, e offrono indicazioni utili su come Nintendo valuti la bontà di un prodotto. La facilità di gioco (punteggio massimo: 20) analizza la configurazione del controller, la risposta ai comandi, la difficoltà e il bilanciamento, la chiarezza degli obiettivi da raggiungere e il ritmo di gioco. La 'composizione' (punteggio massimo: 20) esamina le regole e il meccanismo di gioco, la consistenza, il realismo, l'esecuzione del concept e la varietà di obiettivi o di azioni a disposizione. Infine c'è la soddisfazione globale (punteggio massimo: 40) che riguarda la progressione, l'appagamento e le ricompense nel gioco, la customizzazione, la longevità e la rigiocabilità, l'originalità e l'immersività. Inutile dire che un gioco che prende 100 avrà pochi problemi ad ottenere l'approvazione finale di Nintendo.

Il metodo Sony

Sony preferisce che ogni publisher proponga immediatamente il concept del gioco, di solito sottoponendo ad analisi una versione ridotta dei documenti di game design. Questa proposta viene esaminata da un gruppo dedito alla valutazione dei prodotti e presentata al comitato di approvazione interno a Sony nel corso di specifiche riunioni programmate. A differenza di Nintendo e Microsoft, che semplicemente garantiscono o negano l'autorizzazione, Sony può concedere un'approvazione con riserva: questa decisione dipende dal curriculum del publisher e dello sviluppatore, dal peso della licenza (se utilizzata) e dalla proposta stessa. Sony garantisce varie forme di approvazione:

Approvazione completa
Il massimo. Una volta completato, il titolo finisce direttamente al dipartimento di QA Sony per il test finale. Solo i migliori sviluppatori o i publisher con un curriculum impeccabile hanno la possibilità di ottenere immediatamente un'approvazione completa.

Approvazione con riserva
Significa che il titolo proposto è stato approvato per andare alla fase di QA, ma il publisher deve fornire costantemente a Sony delle build che dimostrino il progresso del gioco. Queste build possono essere spedite in qualsiasi momento, ma per ottenere l'approvazione finale sono obbligatorie una prima versione giocabile, una alpha e una beta.

Approvazione con riserva sulle caratteristiche
Significa che il titolo proposto è stato approvato per andare alla fase di QA, ma il publisher deve soddisfare delle richieste specifiche stabilite da SCEA. Queste richieste possono andare dal raggiungimento di un determinato frame rate all'eliminazione di evidenti difetti nella geometria poligonale. Inoltre al publisher viene chiesto di fornire build secondo un'agenda determinata dal reparto di SCEA che segue le terze parti, e il titolo può essere sottoposto a successivi esami a discrezione di SCEA.

Revisione
Viene elargita ai titoli che non hanno ancora raggiunto gli standard qualitativi di SCEA. Il publisher deve chiedere una data per un secondo esame all'apposito reparto di SCEA se vuole che il proprio titolo raggiunga i negozi. Durante questa revisione, se i problemi sono stati risolti, al titolo viene garantita un'approvazione con riserva o con riserva sulle caratteristiche, ma se permangono problemi grossi, allora il titolo viene respinto.

Non-approvazione
Il peggio. Se un titolo viene 'non-approvato' (un'elegante soluzione per evitare di usare il termine 'respinto') significa che denuncia uno standard qualitativo insufficiente. Non può essere chiesto un secondo esame del gioco a meno che non vengano operate revisioni sostanziali e significative, e ogni ulteriore investimento in sviluppo e promozione va a rischio del publisher.

così un iniziale controllo sui contenuti. Ma una volta superata questa fase, un publisher è libero di lanciare qualsiasi titolo voglia".

Il futuro

Un minor numero di sviluppatori al soldo di un minor numero di publisher viene visto come uno scenario produttivo di meno titoli, ma di qualità più elevata, che garantiscono ricavi maggiori e rendono l'industria più amichevole per consumatori e investitori. "L'inondazione del mercato diluisce il market share a disposizione di ogni titolo, il che, associato a costi di sviluppo in costante aumento, non è un bene per i publisher", spiega Curry. "Un minor ricavo da un investimento induce il publisher ad abbassare i costi di sviluppo assieme al tempo necessario alla produzione dei titoli futuri. Il che porta ad un impoverimento qualitativo dei giochi".

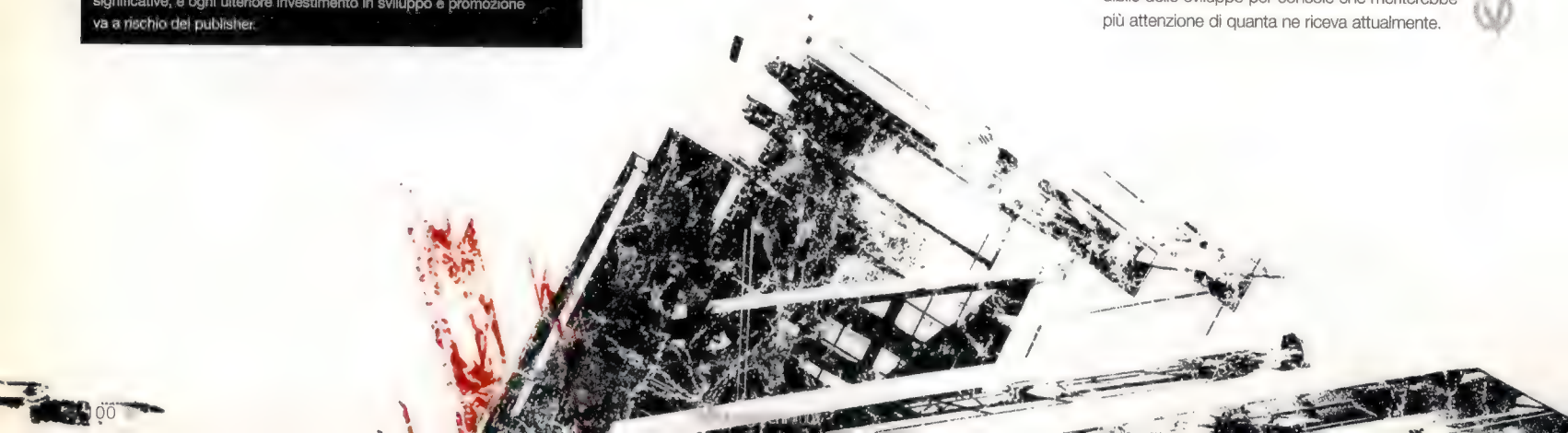
Ed è qui che entra in gioco il processo di approvazione che, in pratica, rende sempre più difficile per nuovi publisher e sviluppatori sfornare un nuovo prodotto. Dato che i produttori di hardware vogliono lanciare meno titoli, i publisher sono costretti a cercare solo potenziali blockbuster: questi titoli richiedono standard produttivi elevati e budget cospicui, il che rende i publisher ancor meno inclini ad assumere rischi. Di conseguenza, gli sviluppatori ripiegano su generi consolidati e concept 'sicuri' così da convincere gli investitori più scettici che il proprio gioco meriti il loro sostegno economico.

In un mondo ideale, dove la fase di approvazione sia obiettiva ed accurata, questo processo dovrebbe eliminare i prodotti mediocri, garantire un flusso costante di capolavori e assicurare che l'industria continui a prosperare artisticamente ed economicamente. In realtà, se in questa fase si verifica qualche intoppo, il processo di approvazione può battere l'ultimo chiodo sulla bara di un piccolo sviluppatore indipendente portando all'inondazione del mercato di titoli piatti ma 'sicuri', dalla realizzazione tecnica pregevole e nient'altro.

> "Un minor numero di sviluppatori al soldo di un minor numero di publisher viene visto come uno scenario produttivo di meno titoli, ma di qualità più elevata"

Booth conclude con un'ultima osservazione: "Guardate cos'è successo con Atari e il VCS o cosa sta accadendo in Giappone, dove il mercato sta diminuendo di un 10/15% ogni anno. Non ci sono garanzie che ci sia sempre richiesta di videogiochi. Cosa succede quando uno spende 60 euro per un gioco schifoso? Ci rimette lo sviluppatore, il publisher, il produttore di hardware o il videogioco in generale? È compito dei produttori di hardware tenere d'occhio questo problema, e nel breve periodo gli costa parecchio: perdono royalty su tutti i giochi che respingono, dato che vanno pagate sul numero di copie stampate indipendentemente dal venduto, e investono parecchio tempo e denaro nella gestione dell'intero processo. Quindi devono essere convinti che ci sia una buona ragione per sobbarcarsi tutto questo".

Il che significa che il processo di approvazione difficilmente scomparirà in futuro. Sebbene sia suscettibile di cambiamenti 'regolamentari', è un aspetto imprescindibile dello sviluppo per console che meriterebbe più attenzione di quanta ne riceva attualmente.

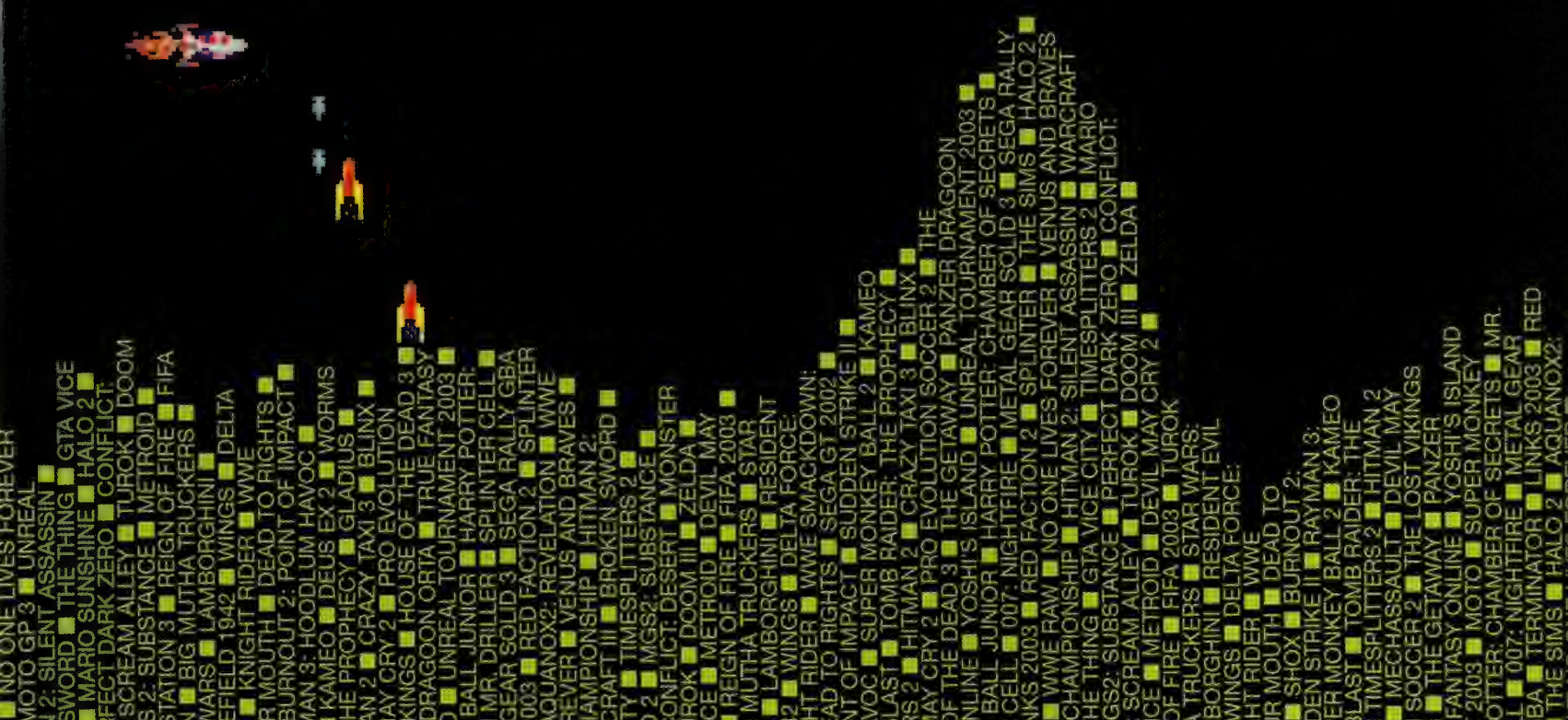


future games
Il meglio per i videogiocatori

gamesradar.it

IL MEGLIO PER I VIDEOGIOCATORI

OGNI GIOCO / OGNI MACCHINA / OGNI MINUTO / OGNI GIORNO



Dagli autori di: GIOCHI COMPUTER · Videogiochi · Nintendo LA RIVISTA UFFICIALE · PSM 100% PlayStation 2 Magazine · PLAY NATION magazine indipendente · XBOX magazine ufficiale

A.N.E.S.

Associazione Nazionale Editoria Periodica Specializzata

Via Pantano, 2 - 20122 Milano - Tel. 02 805.7777 - Fax. 02 805.4815 - www.anes.it anes@anes.it

FIERA INTERNAZIONALE DEL LIBRO TORINO

DAL 6 AL 10 MAGGIO 2004

Giornata dell'Editoria Specializzata

Il programma della seconda **"Giornata dell'Editoria Specializzata"** che si svolgerà venerdì 7 Maggio è imperniato sul convegno dal titolo: **"Editoria e formazione continua: da Torino all'Italia, all'Europa".** Sponsor del Convegno sarà la **Provincia di Torino**. Nel pomeriggio di venerdì e nella mattinata di sabato sono previsti altri incontri su temi dell'editoria specializzata. Per partecipare e per visitare la fiera stessa, potete utilizzare il coupon qui sotto riprodotto. A tutti i lettori dei periodici ANES che faranno visita allo stand, verrà fatto omaggio dell'**Annuario dell'Editoria Specializzata**.

SCHEDA DI PREREGISTRAZIONE DA COMPILARSI IN OGNI SUA PARTE E CONSEGNARE ALLA RECEPTION PER OTTENERE UN INGRESSO RIDOTTO

FIERA INTERNAZIONALE DEL LIBRO TORINO

DAL 6 AL 10 MAGGIO 2004

LINGOTTO FIERE

Torino - Via Nizza 280

COGNOME _____ NOME _____ ETÀ _____

VIA _____ CAP _____ CITTÀ _____ PROV. _____

TEL. _____ FAX _____

CELLULARE _____ E-MAIL _____

Visito la Fiera in qualità di ❑ Editore ❑ Distributore ❑ Libraio ❑ Edicolante ❑ Lettore ❑ Altro _____

AUTORIZZO L'ORGANIZZAZIONE A RIPRODURRE E A UTILIZZARE LE INFORMAZIONI QUI SOPRA DA ME SPONTANEAMENTE FORNITE. FIRMA _____ ❑ SÌ ❑ NO

IL PRESENTE COUPON DÀ DIRITTO ALLA RIDUZIONE SUL COSTO DEL BIGLIETTO D'INGRESSO ALLA FIERA INTERNAZIONALE DEL LIBRO TORINO
PREZZO DEL BIGLIETTO INTERO: EURO 7,00 - RIDOTTO EURO 5,00

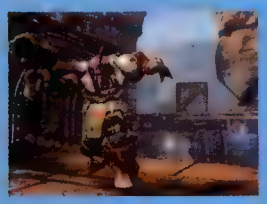
PER AVERE MAGGIORI INFORMAZIONI SULL'ASSOCIAZIONE E SULLA FIERA INTERNAZIONALE DEL LIBRO VISITATE I SITI WWW.ANES.IT E WWW.FIERALIBRO.IT

Criterio di valutazione

Videogiochi valuta ogni gioco esclusivamente in base alle qualità e ai difetti rilevati durante il periodo di testing a cui viene sottoposto. Le aspettative, le promesse e l'hype che ne hanno preceduto l'uscita non incidono sulla sua valutazione. Se un gioco particolarmente atteso delude, non viene giudicato con maggiore asprezza. Se un gioco inatteso sorprende, non viene giudicato con maggior benevolenza. Il criterio di valutazione di **Videogiochi** adotta una scala che va da uno a dieci, senza mezzi punti. I voti corrispondono generalmente ai seguenti aggettivi: uno: atroce, due: indegno, tre: deprimente, quattro: scarso, cinque: mediocre, sei: sufficiente, sette: buono, otto: ottimo, nove: eccellente, dieci: rivoluzionario.

I più giocati di Videogiochi

Unreal Tournament 2004
Videogiochi avrebbe voluto recensirlo su questo numero, ma era troppo impegnata a difendere il core. Potete quasi ricavare una recensione da questa confessione.



(PC) Atari

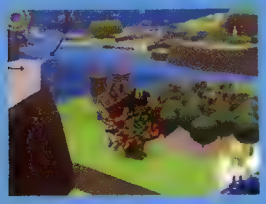
SingStar
Videogiochi lo recensirà sul prossimo numero, ma è già in vetta alla classifica. Nessuno sembra in grado di resistere alla combo microfono + Eye Toy.

(PlayStation2) Sony

SOCOM II U.S. Navy Seals
Videogiochi l'ha già recensito, ma non ha ancora smesso di giocarci. Il che, alla luce della recente meteoropatia dei server Sony, è un forte attestato di stima.

(PlayStation2) Sony

Katamari Damashii
Videogiochi avrebbe voluto recensirlo su questo numero, ma era troppo impegnata a rotolare. Siete autorizzati a nutrire il sospetto che qui si giochi e basta.



(PlayStation2) Sony

Recensioni 2.0

Ovvero, dove sta il cambiamento?

Nella pagine seguenti c'è una nuova idea di recensione. Nel corso della sua breve esistenza **Videogiochi** ha ricevuto richieste di analisi più descrittive, meno focalizzate sul commento schietto e sul 'racconto dell'esperienza', e più inclini a soddisfare istanze di mera conoscenza formale.

Videogiochi vi ha accontentato in parte. Raramente troverete elenchi di modalità di gioco, armi disponibili e livelli bonus sbloccabili. Ciononostante apprezzerete, si spera, lo sforzo di proporre un resoconto più analitico e meno supponente per ogni prodotto preso in esame.

Allo scopo di soddisfare i requisiti di spazio che un simile approccio richiede, l'impostazione grafica è stata leggermente rivista per offrire, a parità di pagine, il doppio del testo prodotto fino ad oggi. Un'occhiata superficiale al redazionale seguente potrebbe suggerire il contrario, ma i numeri parlano chiaro. Dalle 14.000 alle 15.000 battute compongono ora le recensioni da quattro pagine (contro le 12/13.000 circa dei mesi scorsi), dalle 7000 alle 8000 quelle da due (contro le 5000 precedenti) e ben 4800 quelle da una (contro le 2600 precedenti). Ogni pagina presenta inoltre un box da 5/700 battute offerente informazioni supplementari, e le didascalie, giammai sottovalutate, chiudono il cerchio. Ovviamente la qualità di una recensione non si misura contandone i caratteri, ma la speranza è che il nuovo spazio concesso al verbo agevoli il soddisfacimento delle vostre richieste.

Ovviamente non è tutto. Un nuovo riquadro battezzato con palese inventiva 'Scheda tecnica' riporta tutte le informazioni tecniche (appunto) relative al prodotto preso in esame. Lo schema base prevede quattro sezioni: Video, Audio, Multiplayer e Extra. Inutile spiegarvi a cosa si riferiscono. Più importante è capire perché talune recensioni le riportino tutte, altre solo alcune, altre ancora nessuna. Semplicemente, se un settore latita, significa che non v'è nulla da specificare a riguardo. La Scheda tecnica di un gioco sprovvisto di modalità multigiocatore, ad esempio, sarà vedova della sezione Multiplayer.

La flessibilità di una siffatta Scheda tecnica significa anche adattabilità ai vari formati. Le caratteristiche audio/video di un videogioco per PC dipendono dalla configurazione del PC stesso. Pertanto, in luogo delle sezioni Audio e Video si preferisce specificare i Requisiti minimi e consigliati (vedi *Far Cry* a p. 108). È difficilmente leggerete le suddette voci nella Scheda tecnica relativa ad un gioco GBA. Allorquando un gioco sia disponibile in più formati, si tenterà di riportare tutte le informazioni tecniche relative ad entrambi anche nel caso venga di fatto recensita una sola delle versioni disponibili (vedi *MX Unleashed* a p. 130).

Questa è quindi la nuova impostazione. È un compromesso, chiaro, fra le vostre esigenze e la disponibilità di **Videogiochi** a venirvi incontro senza snaturarsi. A voi ora il compito di giudicare ed, eventualmente, proporre ulteriori ritocchi attraverso i consueti canali di comunicazione inter nos. **Videogiochi** è qui per servirvi.

Ninja Gaiden (Xbox)
p104

Far Cry (PC)
p108

Champions of Norrath (PS2)
p112

Splinter Cell: Pandora Tomorrow (PC, Xbox)
p114

The Legend of Zelda: Four Swords + (GC)
p116

Breakdown (Xbox)
p118

Ghost in the Shell: Stand Alone Complex (PS2)
p120

Custom Robo (GC)
p122

Metal Gear Solid: The Twin Snakes (GC)
p124

Splinter Cell: Pandora Tomorrow (GBA)
p126

Metroid: Zero Mission (GBA)
p127

Rise to Honour (PS2)
p128

Firefighter F.D. 18 (PS2)
p129

MX Unleashed (PS2, Xbox)
p130

Ninja Gaiden

Sistema: **Xbox** Versione: **Americana** Produttore: **Tecmo** Sviluppatore: **Team Ninja**

4:3
16:9
Scansione progressiva (480p)

Stereo
Dolby Digital 5.1

Classifica online

Alcune aree propongono una sorta di mini-modalità survival. Nuovi nemici si materializzano di continuo durante la carneficina, ma il numero di rigenerazioni non è infinito come potrebbe sembrare. Di fatto ha termine, e chi persevera viene ricompensato con preziosi item

Tutto ha avuto inizio con *Devil May Cry*. Poi è arrivato il resto. Adesso c'è *Ninja Gaiden*. E il resto è storia. Eppure, ad un'analisi superficiale, l'ultimo lavoro di Team Ninja appare come una collezione di clichè. È facile individuare nel suo DNA i cromosomi di parenti come *Devil May Cry*, *Onimusha* e *Prince of Persia*. La progressione è scandita da 'capitoli' concettualmente analoghi alle 'missioni' di competenza dantesca. I nemici tradotti in concime evaporano in anime bramanti il maglio di Samanosuke. E il wall run non è certo pratica inedita. Ciononostante, fra le spirali di tanto citazionismo soffia un fresco vento primaverile. Perché in *Ninja Gaiden* il plagio è solo un punto di partenza.

Pur nell'evidenza di operare secondo direttive già tracciate da altri, controller alla mano è impossibile negare il tremendo lavoro di perfezionamento di cui *Ninja Gaiden* è il risultato. Il movimento è chiaramente l'ingranaggio più delicato di un meccanismo di gioco che ha nella velocità, nell'agilità e nell'eleganza del ninja la sua fonte di ispirazione stilistica. Indipendentemente dall'autenticità delle animazioni, non c'è tecnica di motion capture capace di catturare la necessaria sensazione di solidità ed appartenenza del proprio alter ego al mondo di cui è ospite. La sua eventuale credibilità dipende dal mestiere di trasformare un freddo e rigido agglomerato di poligoni in una calda ed elastica estensione di sé. Da questo punto di vista, *Ninja Gaiden* è stato chiaramente plasmato da mani esperte. Agire sulla levetta analogica sinistra non significa solo manovrare Ryu, ma anche affondare il pollice in una mare di inerzia. Il piacere del movimento è tale che raramente si resiste alla tentazione di prodursi in acrobazie fini a se stesse. Perché è esattamente quello che faresti se una mattina ti svegliassi benedetto dall'abilità di percorrere pareti verticali come fosse la cosa più naturale del mondo.

"L'ultimo lavoro di Team Ninja appare come una collezione di clichè. Ma fra le spirali del suo citazionismo soffia un fresco vento primaverile"

Sebbene l'agilità di Ryu sia anche strumento di risoluzione di timidi 'puzzle esplorativi' alla *Prince of Persia* (la cui ricompensa spesso attende su vette apparentemente irraggiungibili), è nel combattimento che trova la sua principale applicazione. Piuttosto che limiti, i confini dell'area di gioco sono in *Ninja Gaiden* vie di fuga, trampolini di lancio, variabili tattiche, agenti di nuove mosse d'attacco. Puoi eludere il nemico rotolando lateralmente, oppure compiendo un balzo che porti con i piedi sulla parete e da lì proseguire parallelamente al piano per ricadere alle sue spalle o produrti in una capriola da concludere con una liberatoria sciabolata verticale.

Ma l'interazione con la scenografia è solo uno degli ingredienti che contribuiscono ad ispessire la dinamica dei combattimenti. È nel corpo a corpo che si manifesta l'esperienza maturata dal team di sviluppo con la serie *Dead or Alive*, qui messa a frutto edificando un sistema apparentemente basato sul martellamento indiscriminato dei tasti, ma che di fatto richiede quel tempismo, quella coordinazione e quella prontezza di riflessi che impediscono alla noia di appesantire anche il più banale degli scontri. Premere i due pulsanti di attacco in una particolare sequenza, lasciandosi cullare dall'indirizzamento automatico dei fendenti, non è sufficiente. La contemporanea inclinazione dello stick analogico in direzione del nemico dà forma ad attacchi più sofisticati e letali, la cui assimilazione è fondamentale per uscire vittoriosi dalle risse da cui si è spesso travolti.

Pur concedendo margini decisionali entro cui coltivare un proprio stile di combattimento, *Ninja Gaiden* oppone un livello di difficoltà adeguatamente elevato da stimolare l'ossessivo impiego delle tecniche più articolate e devastanti, dando origine a conflitti altamente coreografici e al tempo stesso terribilmente appaganti. È *Devil May Cry* giocato a livello Hard. È 'stylish gaming' per necessità prima ancora che per scelta. Non è per vocazione che il giocatore agisce secondo le direttive 'stilistiche' del genere, è il gioco ad imporglielo, portando così alla comunione dell'appagamento visivo con il piacere della vittoria ottenuta con impegno e sacrificio.

Un fulgido esempio di questa impostazione che subordina la sopravvivenza allo spettacolo è l'implementazione della parata. Sebbene non sia funzionalmente diversa da quanto proposto in decine di produzioni analoghe (basta premere il grilletto sinistro per diventare immuni alla maggior parte degli attacchi fisici), la parata, come in un picchiaduro ad incontri, gioca in *Ninja Gaiden* un ruolo fondamentale. Ogni manovra ha termine con un breve istante di vulnerabilità, un periodo di stasi della durata di pochi decimi di secondo che pur non infi-

Livelli di incongruenza

L'ambientazione di *Ninja Gaiden* non conosce logica. C'è di tutto, indipendentemente dalla pertinenza con la storia. Solo nel titolo Tecmo puoi incontrare soldati e carri armati in un livello, e creature mistiche assieme a mostri infernali nel successivo. Boss finali di puro spirito e elicotteri equipaggiati con missili a ricerca convivono nello spazio di pochi stage. È un genere di incongruità che premia la varietà. Accettabile? Assolutamente sì. Rende l'esplorazione più attraente dal momento che non sai mai cosa aspettarti dal livello successivo. Come passare da un antico villaggio giapponese pullulante di ninja al tetto di un dirigibile dominato da un cyborg armato di cannone laser.

Il repertorio delle mosse acquisibili nel corso del gioco annovera anche prese aeree e proiezioni acrobatiche utili a liberare la zona in caso di assedio

ciando la fluidità dell'azione, espone al rischio di subire impietose flagellazioni del posteriore allorquando il combattimento si fa denso e rissoso. L'unica manovra in grado di spezzare questo 'incantesimo' è la parata. Inutile tentare di balzare lontano dalla mischia o di anticipare l'attacco nemico. Solo per via della parata è possibile rotolare agilmente verso la salvezza, ma soprattutto prodursi in una spettacolare contromossa innescata dalla pressione del tasto di attacco nell'istante in cui viene parato il colpo avversario. Sopravvivenza, quindi, subordinata allo spettacolo.

Questo è solo un esempio, il più banale, ma anche il più rivelatore della sottile opera di cesellatura di cui è frutto il sistema di combattimento. Un altro è legato all'implementazione delle anime rilasciate dai nemici abbattuti. La differenza principale rispetto ad *Onimusha* sta nel fatto che un'anima risucchiata equivale ad un'anima persa. Sembra stupido, ma c'è del genio. Di fatto, per archiviare gli elementi fluttuanti del caso è sufficiente giungervi in prossimità affinché vengano calamitati dal corpo di Ryu. Il risucchio dalla distanza, invece, concede l'opportunità di 'investirli' nell'esecuzione di un attacco critico. Confusi? L'idea è questa: tenendo premuto il tasto 'Y', Ryu carica un colpo devastante. Il rilascio del tasto scatena detto attacco: il ninja 'trapassa' il nemico alla velocità della luce (di quelle che lasciano alle spalle una scia di sagome bluastre alla *Shinobi*) infliggendogli un danno notevole. Ma se all'atto della ricarica l'area circostante è interessata dalla presenza di anime in sospensione, queste vengono immediatamente risucchiate dalla spada. Rilasciando il tasto 'Y' nel preciso istante in cui ha luogo il contatto spada-anima (sottolineato da un opportuno 'lampo mistico'), l'attacco conseguente sprigiona una potenza superiore alla norma. Un rilascio tardivo, invece, comporta il fallimento della procedura. In entrambi i casi va comunque accettata l'evaporazione ectoplasmatica. Le conseguenze di questa soluzione sul piano tattico sono intuibili. Le anime sono elementi preziosi, concedono energia vitale (azzurre), magica (viola) o punti da spendere per l'acquisto di item, armi e potenziamenti vari (gialle). Il giocatore si trova quindi costretto ad operare scelte più o meno 'dolorose' a seconda delle sue condizioni e di quelle del conflitto in corso. Correre verso quell'anima azzurra per un pizzico di energia in più o 'sprecarla' per un attacco devastante che ripulirebbe l'area di nemici?

Come in *Onimusha*, le varie armi recuperabili durante il gioco (dalla katana ai nunchaku, passando per martello e spadone) sono sottoponibili a potenziamento previo esborso di adeguata pecunia (anime gialle) presso appositi chioschi. Ma (again) diversamente dal titolo Capcom, piuttosto che limitarsi ad incrementare la potenza dell'arma che vi viene sottoposta, l'upgrade aggiunge nuove mosse all'elenco che vi è associato. In virtù di questa soluzione, il potenziamento produce il duplice beneficio di gratificare con l'offerta di nuovi modi per infliggere dolore al nemico e di assimilare il repertorio di attacchi con gradualità.

Voi siete qui

Buona parte dei livelli non sono effettivamente tali. Si tratta piuttosto di aree di un più grande scenario suscettibili di rivisitazione. Sebbene la progressione nel gioco sia scandita da capitoli, molto spesso viene richiesta l'esplorazione di ambienti già 'ripuliti' al fine di raggiungere zone inizialmente inaccessibili per il recupero di item indispensabili per progredire. L'aggiornamento dei nemici con nuovi esemplari dal grado di ostilità superiore scongiura la noia da backtracking fornendo nel contempo l'indispensabile approvvigionamento di anime. Sebbene esista la possibilità di raccogliere e consultare mappe per ogni locazione, girare a vuoto non è difficile, soprattutto se non è ben chiaro l'obiettivo da raggiungere.

L'insistito impiego della medesima combo di attacco penalizza con il rilascio di un minor numero di anime, il che stimola l'indagine e la sperimentazione di diversi stili di combattimento

L'uso dell'arco prevede l'impiego facoltativo di una visuale in prima persona con annessa opzione di zoom. Molto utile per sfoltire le frotte nemiche dalla distanza. Indispensabile per certi boss

Come spesso accade in questi casi, è comunque una l'arma che porterà sul manico i segni dell'usura. La katana (Dragon Sword) offre un perfetto equilibrio fra agilità e potenza, ed è difficile rinunciarvi in favore dell'imponente ma lento martello (War Hammer) o dei rapidi ma deboli nunchaku (Vigoorian Flail). Manca inoltre la reale necessità di impiego di un'arma in luogo di un'altra, mitigata dal fastidio di dover accedere all'inventario per equipaggiarla. In breve, l'upgrade di armi diverse dalla Dragon Sword tende a soddisfare una curiosità piuttosto che una reale esigenza.

Discorso analogo per i cosiddetti Ninpo, speciali attacchi magici disponibili nelle classiche declinazioni elementali: fulmine (Inazuma), fuoco (Inferno) e ghiaccio (Ice Storm). Il primo srotola saette all'indirizzo di tutti i nemici presenti nell'area di gioco, il secondo scaglia una palla incendiaria verso il bersaglio più vicino, il terzo produce una liberatoria tromba d'aria e ghiaccio ma dal limitato raggio d'azione. Incidentalmente, il Ninpo più gratificante dal punto di vista coreografico (Inazuma) lo è altrettanto in termini di efficacia dal momento che gode di potenza analoga a quella offerta dall'Inferno senza i limiti spaziali dell'Ice Storm. Armi da lancio come frecce (esplosive o perforanti), shuriken e dardi (incendiari e non) offrono sostegno minimale durante la maggior parte degli scontri, ma il gioco ha l'accortezza di dedicare loro occasioni di impiego che ne giustifichino l'esistenza.

Laddove il sistema di combattimento è un brillante attestato del perfezionismo del team di sviluppo, lo stesso non si può dire della regia virtuale. Sebbene tutt'altro che pessima, troppo spesso lascia il giocatore senza altra scelta che agire sul grilletto destro per portare la telecamera alle spalle di Ryu. Piuttosto che ruotare l'inquadratura attorno al protagonista, l'azione sullo stick destro permette di esaminare la scenografia da una prospettiva in prima persona. Una facoltà indispensabile per pianificare il tragitto durate le fasi esplorative, ma che non risolve il problema di fondo. L'inquadratura segue Ryu con svogliatezza, incurante delle ripercussioni dei suoi cambi di direzione sulla visibilità di ciò che gli sta intorno. Esistono momenti in cui l'attraversamento di passaggi apparentemente banali risulta complesso e frustrante quanto il peggiore dei livelli di *Mario Sunshine*, e non puoi fare a meno di lamentare l'evidenza che il tasso di difficoltà proposto sia determinato dall'inadempienza della telecamera piuttosto che dalla morfologia del livello in sé.

Anche i combattimenti soffrono di alcune disfunzioni 'registiche'. Durante quelli al chiuso, in particolare, la telecamera talvolta si rifiuta di prendere le distanze dalle risse in corso per favorire una più opportuna visione d'insieme. È il giocatore che deve allontanarsi, voltarsi e premere il grilletto per riportare l'ordine indispensabile alla sopravvivenza, con la preghiera che nel frattempo non si venga raggiunti da una palla di fuoco o da un dardo esplosivo scagliati da chissà chi, da chissà dove.

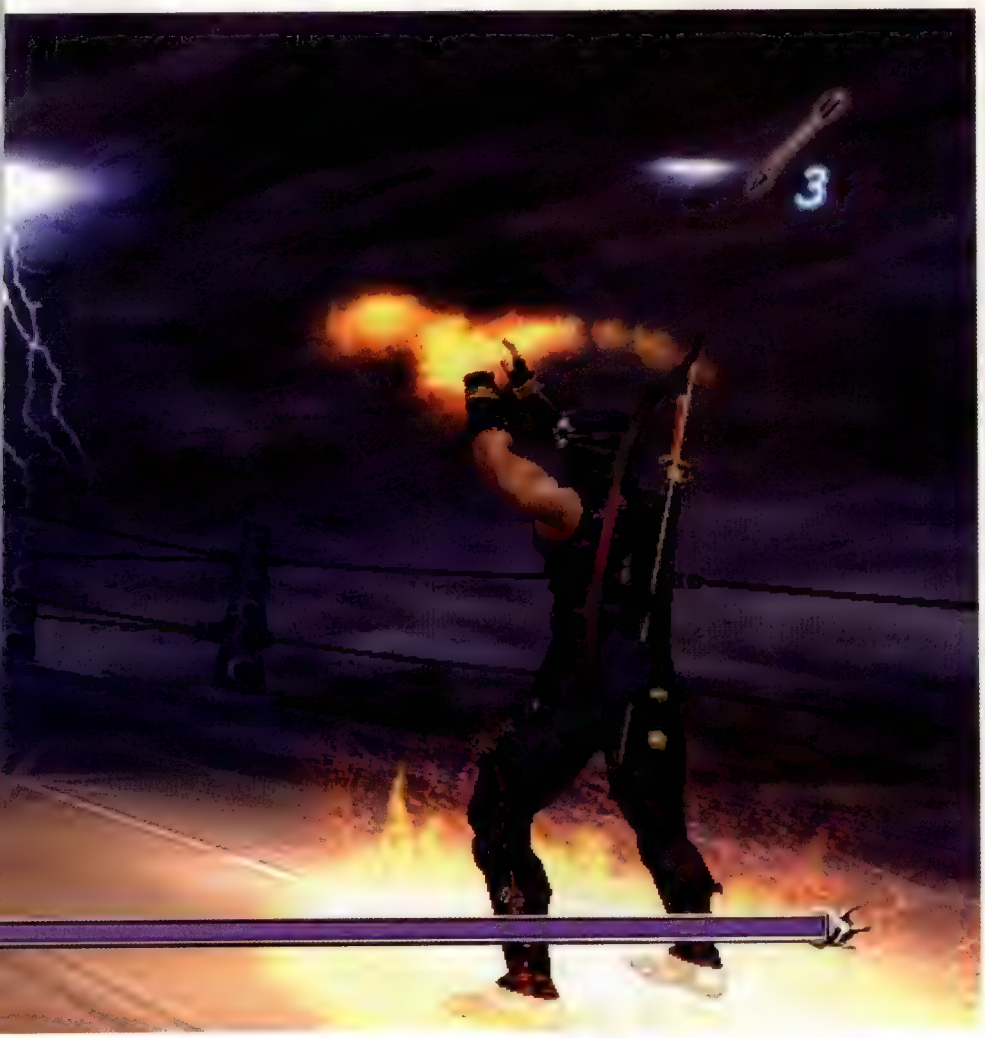
Ma si tratta di eccezioni. Il più delle volte la sconfitta è dovuta ad una propria mancanza in termini di velocità e concentrazione. Perché nel midollo di *Ninja Gaiden* scorre il nettare del giocatore impavido, e solo chi saprà contrarre gli addominali e tenere duro avrà il privilegio di nutrirsene. Questo è particolarmente vero nei confronti con i boss finali, fra i più 'esagerati' che la storia videoludica ricordi. Esagerati in termini di stazza, ostilità, ricchezza comportamentale e profonda bastardaggine delle creature che ne sono protagoniste. Al loro cospetto il livello di sfida può raggiungere picchi insospettabili e insostenibili, e non è improbabile soccombervi almeno tre volte prima di vedere la loro linea energetica consumarsi più velocemente della propria.

Il che porta a discorrere del vero nemico di *Ninja Gaiden*: l'imprevedibilità. Nemico *nel* gioco. Nemico *del* gioco. Sebbene sia lecito aspettarsi che il primo boss conduca all'ultimo percorrendo una morbida curva di difficoltà tendente verso l'alto, di fatto il grafico finale è assimilabile al tracciato di un sismografo preso a martellate. La maggior parte dei giocatori è destinata ad incagliarsi su un

"Nel midollo di *NG* scorre il nettare del giocatore impavido, e solo chi saprà contrarre gli addominali e tenere duro avrà il privilegio di nutrirsene"

Curve di sensualità

Team Ninja è chiaramente incapace di resistere alla tentazione di arricchire la sua produzione con momenti dal velato sapore erotico. Può sembrare un'inopportuna forzatura tesa a carpire l'attenzione dell'adolescente medio in piena tempesta ormonale, ma, in tutta sincerità, dopo ore di decapitazioni, laghi di sangue e sudore, poggiare lo sguardo sulle soffici visioni proposte sortisce un delizioso effetto rilassante che aiuta a ricaricarsi in vista dell'azione che attende. Adesso potete prendere quanto appena letto e recitarlo come scusa a chi vi sorprende con la bava alla bocca. Funziona, davvero.



Attacchi speciali come questo (sopra) ricompensano con gustose decapitazioni (in alto) e copiose cascate di sangue. Ciononostante Microsoft sta considerando l'eventualità di censurare entrambe nella release PAL, al fine di abbassare il limite di età preteso dai potenziali acquirenti. In compenso è prevista la localizzazione in italiano dei testi

picco di difficoltà apparentemente insormontabile già dopo pochi minuti di gioco. Affrontare il primo boss può portare alla disperazione anche lo spirito più perseverante. Perché è una prova a cui i combattimenti precedenti non hanno preparato. È Davide contro Golia in un'arena senza sassi. Un esame di fisica quantistica in prima elementare. *Ninja Gaiden* non solo si rifiuta di tendere una mano al giocatore inesperto, ma lo prende a calci nei denti con ferocia. È un incredibile errore di design, badate. Non c'è volontà di mettere alla frontiera il casual gamer. Non è un manifesto di 'purezza hardcore'. Esistono momenti in cui viene il sospetto che livelli e rispettivi boss finali siano stati dapprima concepiti come elementi a sé stanti, quindi inanellati secondo un criterio assolutamente casuale. Non stupitevi se abbatterete il boss dell'undicesimo livello senza aver dovuto impiegare neanche un terzo delle pozioni energetiche sprecate per sopravvivere a quello del secondo.

Un altro elemento che contribuisce a strapazzare la curva di difficoltà è l'infelice distribuzione dei punti di salvataggio. Ne potrete incontrare due a brevissima distanza l'uno dall'altro, così come nessuno per chilometri. Inoltre, contrariamente a quanto stabilito dalla consuetudine, raramente la facoltà di salvare viene concessa in prossimità di sezioni particolarmente difficili. Il più delle volte, alla morte fa seguito la tediosa ripercorrenza di sentieri già battuti prima di riaffacciarsi sulla 'zona a rischio'. Di conseguenza, i punti di salvataggio non rivestono quel prezioso significato di avvertimento del pericolo imminente che è lecito pretendere. Puoi aprire una porta convinto di essere ancora in piena fase perlustrativa e trovarti al cospetto di un boss finale che non sei ancora pronto ad affrontare. Sono i rischi del mestiere, si direbbe, ciononostante non è bello scoprirsi vittime di un pretestuoso stratagemma teso a gonfiare il computo delle ore di gioco.

Ciononostante sono ore di gioco spese con gli occhi annegati nello zucchero. *Ninja Gaiden* restituisce una poderosa impressione di solidità estetica e potenza tecnologica sull'onda inesauribile dei 60 fotogrammi al secondo. Lo stile vagamente kitsch può risultare fuori luogo come un prototipo di Xbox in un giardino di bonsai (e non è solo una metafora...), ma si sposa perfettamente con lo spirito di ostentazione che ha palesemente guidato la mano dei grafici Tecmo. Da questo punto di vista, sembra il prodotto barocco e infantile di una mente occidentale piuttosto che espressione della stessa sensibilità che ha concepito poesie digitali come *Ico*.

Ninja Gaiden non è un gioco perfetto. Vorrete aver imbottito la stanza di gomma piuma quando scaglierete il controller dopo l'ennesima morte accidentale occorsa per mano di un inopportuno movimento di camera. Vorrete disporre di una schiera di bambole voodoo per infliggere a chi di dovere le stesse sofferenze a cui vi sottopone una curva di difficoltà che di 'curvo' ha ben poco. E arriverete a detestare la discutibile disposizione dei punti di salvataggio. Ciononostante, basta ergersi vittoriosi da un conflitto a caso, anche il più banale, perché l'orgoglio e la soddisfazione corrano a sterilizzare quella zona del cervello adibita allo stoccaggio dell'astio, lasciando vivo il ricordo di un'esperienza meravigliosa come poche.

Voto: Otto su dieci

Catch 'em all

Esistono 50 Golden Scarab (scarabei dorati) disseminati entro i quattro angoli del mondo di *Ninja Gaiden*. Si tratta di preziosi il cui accumulo permette di ottenere altrettanto preziosi oggetti dal gestore del negozio locale, Muramasa. Basta accedere al suo locale (o ad uno dei chioschi raffiguranti la sua gobba figura di ultracentenario) e parlarci. Ogni volta che si raggiunge una specifica quota di Golden Scarab, il vecchietto ringrazia e concede speciali braccialetti magici esaltatori di potenza, resistenza fisica o rigeneratori di energia. Ma la ricompensa più gustosa attende chi raggiunge quota 50 Golden Scarab. E **Videogiochi** non vi dirà di cosa si tratta, ma solo che è pertinente ad un coin-op inattivo rintracciabile presso la Clock Tower Plaza di Tairon City.

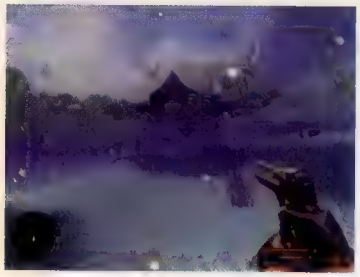
Far Cry

Sistema: **PC** Versione: **Europea** Produttore: **Ubisoft** Sviluppatore: **Crytek**

AMD Athlon o Pentium III 1GHz
256MB RAM
Scheda grafica 64MB (DirectX 9.0b)
Scheda audio (DirectX 9.0b)
4GB su hard disk

AMD Athlon 2400-3000+ o Pentium IV 3GHz
1024MB RAM
GeForce FX 5950; ATI Radeon 9500-9800
Sound Blaster Audigy series
4GB su hard disk

LAN	32
Online	32



La trasparenza dell'acqua non è solo un 'effetto', ma permette di spiare ciò che avviene in superficie, così come non scongiura il pericolo di essere avvistati

In tutte le più importanti fiere di videogiochi esiste un rituale che si ripete quasi ogni anno: con fare da prestigiatore, il PR di un'importante società di schede video solleva un drappo di velluto blu e argento da un supermonitor calibro 72" per rivelare una finestra su un nuovo mondo virtuale. Miliardi di poligoni che delineano un paesaggio primordiale di acqua, fronde, insetti policromi, alberi che ondeggiano al vento, riflessi di un sole calante su mari mesozoici e nubi sfiorate da tinte pastello nel cielo color pesca. Sullo sfondo, intanto, due T-Rex sono protagonisti di un 'dilaniante' confronto. E il pubblico collettivamente fa "Oooooh!".

Il punto di questi rituali è la dimostrazione delle capacità estreme della nuova 'Super Scheda Grafica Blast-O-Vision T1000', con una demo pensata per portare al massimo le prestazioni della ventola di raffreddamento del nuovo rettangolo tecnologico. Pertanto nessuno si illude che cotanto splendore possa riproporsi fedelmente in ambienti applicativi più complessi come i videogiochi. Almeno non prima della 'Blast-O-Vision T3000 Deluxe'.

Tutto questo fino a *Far Cry*. In un 2004 in cui *Half Life 2* e *Doom 3* sono attesi come le nuove Ferrari, l'inatteso 'Pronti? Via!' di *Far Cry* ha un effetto spiazzante. Scaturito dai laboratori di Crytek per l'etichetta Ubisoft, *Far Cry* è uno sparatutto in prima persona sorretto da uno dei motori di gioco più impressionanti mai concepiti, il CryENGINE, capace non solo di rendere sugli schermi di oggi quei paesaggi da tech-demo, ma di farlo in comunione con un sistema di gestione delle leggi fisiche più che dignitoso, mantenendo una fluidità sorprendente anche sui sistemi meno poderosi.

"Crytek ha utilizzato ogni possibile stratagemma per garantire una rappresentazione accurata del paesaggio fino a due chilometri di distanza"

Isole nella fantasia

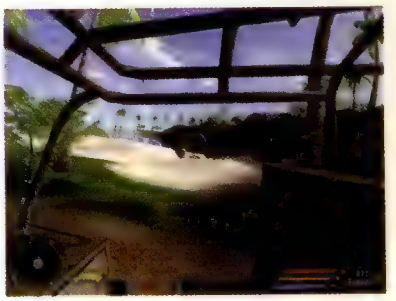
Probabilmente l'aspetto di *Far Cry* che farà parlare più a lungo di sé è il completo editor di mappe e paesaggi fornito gratuitamente con il gioco. Chiamato Sandbox, l'editor permette di generare mappe di nuove isole o di lavorarle 'artigianalmente' modellandone coste, montagne, strade, ponti, installazioni e persino abitanti. Per questi ultimi è inoltre possibile definire il comportamento dell'intelligenza artificiale. Sebbene apparentemente complesso a causa della moltitudine di opzioni offerte, il Sandbox è in realtà facile da capire e semplice da usare (oltre che estremamente divertente), il che spiana la strada ad una ricca produzione di mappe per il multiplayer da parte della comunità online.

L'ambientazione è quella dell'oceano Pacifico dei giorni nostri. Jack Craver, un avventuriero dal misterioso passato, sbarca il lunario affittando la propria imbarcazione al miglior offerente. Ma la sua vita tranquilla va in frantumi il giorno in cui accetta di portare una sedicente giornalista di nome Valerie dalle parti di un piccolo arcipelago di lussureggianti isole, sulle quali si rinvengono ancora tracce dell'occupazione giapponese durante la Seconda Guerra Mondiale. Giunti in zona, prima che qualcuno possa esclamare 'Ehi, ma è un missile!', la barca salta in aria, Valerie scompare e Jack si trova intrappolato tra giungle e rovine pullulanti di mercenari, elicotteri e uomini in camice bianco. Qualcuno ha trasformato i vecchi bunker costruiti dall'Esercito Imperiale in un segretissimo complesso di laboratori. E questo qualcuno non è affatto contento di ricevere visite.

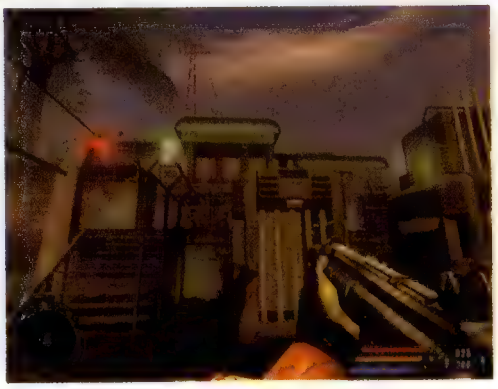
Né le immagini di queste pagine, né una meticolosa descrizione della grafica di *Far Cry* possono rendere l'idea di cosa si provi dal momento in cui Jack rinviene e il gioco ha inizio. Strisciare in una giungla viva e ronzante di insetti, con rami e fili d'erba che ondeggiano delicatamente al vento; immergersi in acque cristalline dove banchi di pesci multicolori fuggono tra i coralli o si nascondono tra i resti di vecchi aerei affondati; muoversi nella notte circondati da montagne che si stagliano nere sui riflessi della luce lunare sull'oceano. Crytek ha utilizzato ogni possibile stratagemma per garantire una rappresentazione accurata del paesaggio fino a due chilometri di distanza: una distanza record rispetto alla media degli sparatutto contemporanei, e resa ancor più incredibile dal fatto che la qualità delle immagini mandate a video e riproposte in queste pagine non ne viene mai, in alcun momento, compromessa.

L'avventura di *Far Cry* si racconta attraverso una serie di missioni. All'inizio del gioco si entra in contatto con un misterioso individuo di nome Doyle (apparentemente a conoscenza di molte cose su Valerie e sull'arcipelago), il quale offrirà indicazioni attraverso un comunicatore. Gli incarichi assegnati da Doyle sono concettualmente molto semplici, e vanno dal raggiungimento di un determinato luogo, all'esecuzione di attività di disturbo, come disattivare tutti gli interruttori di controllo di una certa apparecchiatura nel cuore di una delle tante installazioni.

Uno degli strumenti fondamentali a disposizione di Jack è una sorta di binocolo multifunzione. Oltre a permettere di scrutare l'ambiente, il dispositivo è dotato di un microfono direzionale (che permette di ascoltare rumori e conversazioni a distanza)



I veicoli sono piuttosto fragili e tendono a incendiarsi dopo pochi colpi. Questa debolezza li rende poco utili durante le sfide in multiplayer

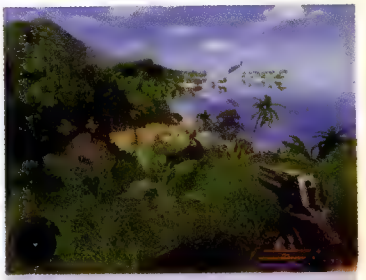


e soprattutto di un tracciatore di movimento. Basta inquadrare un nemico perché il binocolo lo rilevi e continui a tracciarne gli spostamenti su un apposito radar anche se al di fuori del proprio campo visivo. Non solo. Il binocolo è anche in grado di fornire informazioni sull'entità del pericolo: verde significa che l'avversario non è al corrente della propria presenza, giallo o arancione che ne è consapevole e allarmato, e rosso che è il caso di prepararsi al conflitto.

L'impiego del binocolo dipenderà dalla tattica che si deciderà di adottare: ottenere dette informazioni sui nemici sarà ovviamente utilissimo per evitarli o tendere loro imboscate, ma implicherà anche il rischio di esporsi legato alla necessità di inquadrarli per 'memorizzarli' nel tracciatore. Inoltre, il binocolo riduce pesantemente il campo visivo, rendendone poco pratico l'impiego in movimento. Infine, è sempre possibile che qualche nemico sfugga all'indagine panoramica, ed è alquanto imbarazzante essere improvvisamente freddati da un mercenario a due passi di cui non si era a conoscenza dopo avere aggirato astutamente nemici a un chilometro di distanza.

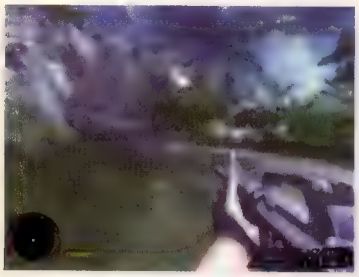
Un altro elemento tatticamente rilevante è ovviamente l'arsenale disponibile. Sebbene nemici abbattuti e armerie significhino l'accesso ad un vasto repertorio di strumenti d'offesa, è possibile trasportare solo quattro armi per volta. Tra queste, oltre al consueto repertorio di fucili d'assalto, mitragliette e lanciamissili, spicca il fucile di precisione, il cui impiego richiede particolari accortezze. Se adoperato mantenendo una posizione eretta, il mirino oscilla fastidiosamente, compromettendo la precisione del tiro. L'ideale è pertanto stendersi e, premendo la barra spaziatrice, 'trattenere il fiato'. Come in *Splinter Cell*, il mirino si stabilizza per qualche secondo dando modo di abbattere obiettivi dalla grande distanza con un solo colpo alla testa. Ovviamente occorre trovare una buona postazione, sgombra di nemici e con un buon campo di tiro, ma la ricompensa per i cecchini più pazienti può essere la strage di un intero accampamento avversario che altrimenti si sarebbe dovuto affrontare a suon di mitra e granate.

Quanto si è detto sembra implicare un approccio multiplo ai problemi che verranno di volta in volta proposti, e in parte è così. Mentre il percorso da una tappa all'altra della trama è prefissato, le situazioni che ne scandiscono la percorrenza potranno essere affrontate con tattiche differenti: le guardie di un posto di blocco possono essere sterminate a raffiche di M16, eliminate a distanza con il fucile di precisione o addirittura evitate (il che comporta un risparmio di munizioni, ma anche il rischio che un secondo scontro



Meraviglie della natura

Far Cry impiega le più moderne tecniche di pixel shading per generare i suoi bellissimi paesaggi, ma il vero segreto della fluidità del gioco è la capacità del motore CryENGINE di aggiornare in tempo reale la qualità degli elementi 3D in base alla loro distanza dal punto di vista. L'esito di questo processo, grazie anche ad alcune scelte stilistiche azzeccate, è l'alleggerimento del lavoro a carico del PC senza inficiare la qualità visiva. Analogo procedimento coinvolge le routine che simulano le leggi fisiche: il gioco considera unicamente le 'potenzialità di interazione' tra l'utente e gli oggetti presenti nel suo raggio di intervento, riducendo il lavoro di un processore che altrimenti dovrebbe elaborare questi dettagli costantemente (e inutilmente) per tutto l'ambiente.



(sopra) L'intensificatore di luce è munito di un addizionale rilevatore termico che segnala la presenza di creature viventi. (in alto) L'effetto di una granata accecante. Il gioco utilizza variazioni nel rendering per simulare efficacemente stati come stordimento e shock da ferite

più avanti richiami la loro attenzione, facendole sopraggiungere alle proprie spalle). Altre volte, però, ci si scoprirà 'incanalati' nel tradizionale percorso fisso costellato da nemici da eliminare, in particolar modo durante le operazioni condotte negli interni.

Dopo aver visto quel poco che è stato concesso di *Half-Life 2*, è difficile analizzare la gestione della fisica in *Far Cry* dimentichi

"Per tutta la durata delle avventure di Jack, il gioco sa risucchiare nel suo mondo di azione, tensione, esplosioni e zucchero per gli occhi"

Urla nel silenzio

I mercenari di *Far Cry* tendono ad essere fin troppo loquaci. Non solo gridano in continuazione, ma non mancano mai di aggiornare l'utente, in tempo reale, su cosa stanno facendo: "L'ho visto!", "Io vado a destra!", "Non lo trovo più!". Con nemici così, chi ha bisogno di un radar? In compenso, è possibile 'incidere' sulle loro tattiche colpendo obiettivi sensibili: distruggere una radio o eliminare un mercenario in cerca di aiuto impedirà l'arrivo di rinforzi, mentre far fuori il comandante di una squadra in fase di perlustrazione diminuirà la capacità dei soldati di coordinare i loro sforzi.

delle meraviglie prodotte dal motore Havok. Il che depone assolutamente a favore del titolo Ubisoft dal momento che il confronto con l'opera di Valve non solo non è improponibile, ma è addirittura combattuto su analoghi livelli di eccellenza. Gli oggetti si spostano e cadono realisticamente quando urtati. Elementi retti da catene possono essere abbandonati alle braccia della forza gravitazionale spezzando le catene stesse con un colpo ben mirato. Lo spostamento d'aria prodotto dalle esplosioni scaglia oggetti e corpi limitrofi a diversi metri di distanza, e anche i cadaveri fanno la loro parte ripagando con realistiche animazioni il sadico tiro al bersaglio a cui il giocatore non mancherà di sottoporli. Ma non è solo scena. L'interazione con l'ambiente potrà talvolta offrire soluzioni non convenzionali a problemi classici, come freddare un nemico facendogli precipitare una pesante cassa sulla testa o travolgere un gruppo di assalitori spingendo un bidone di benzina giù per il pendio che tentano di salire.

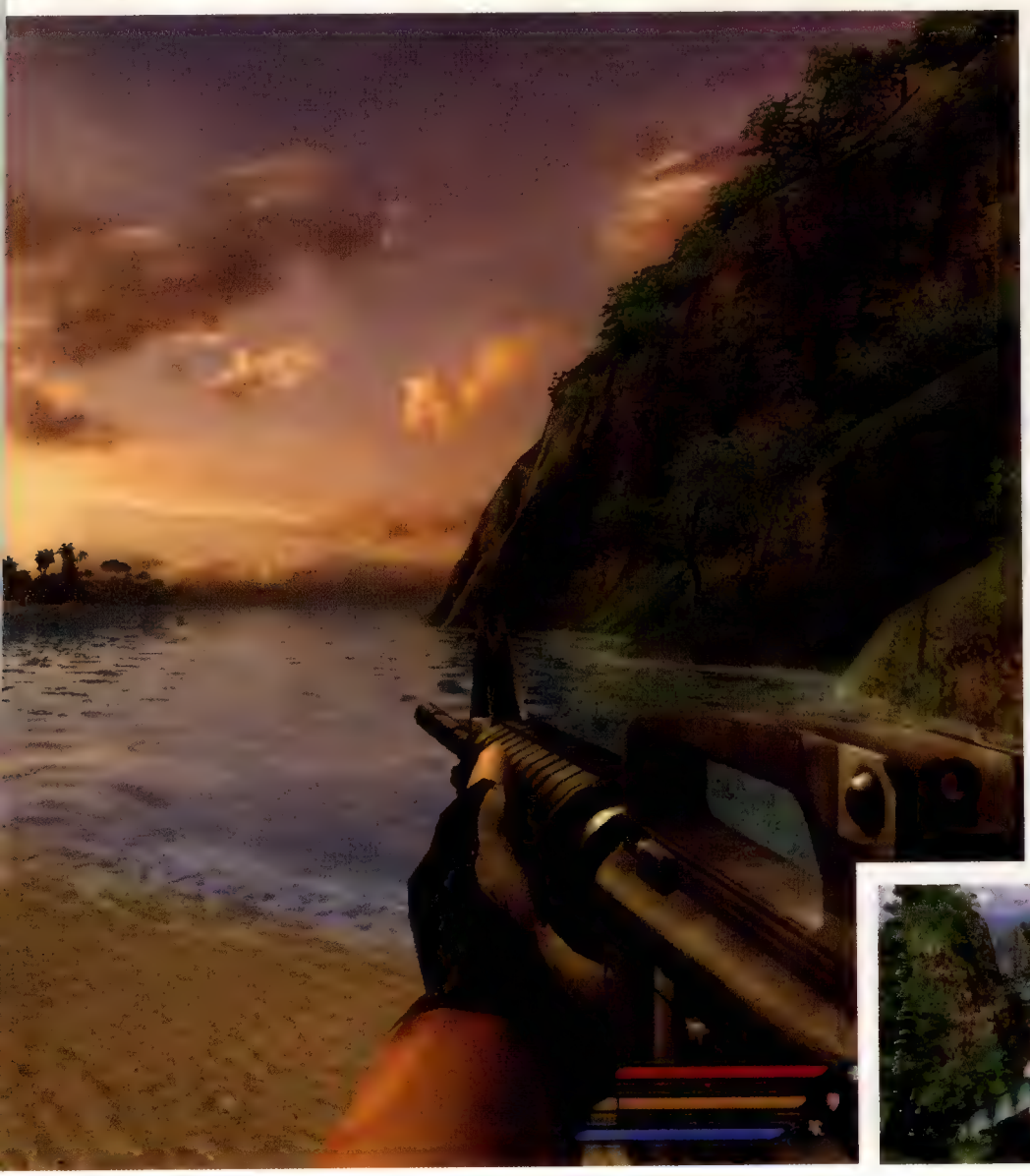
Far Cry vanta inoltre una completa modalità multiplayer, tra le migliori mai allestite assieme alle proposte di *Counter-Strike* o *Battlefield 1942*. È possibile giocare in tre modi: tutti-contro-tutti, assalto (con una squadra in difesa e una all'attacco) e il tradizionale team deathmatch con due squadre contrapposte. Il bilanciamento delle armi è ottimo, e non mancano finezze come il sole che rivela la posizione di un cecchino riflettendosi sull'ottica del mirino telescopico. Ogni partecipante può stabilire una specifica classe di appartenenza per il proprio alter ego: il Soldato è lento e corazzato, e può scegliere tra una vasto repertorio di armi; il Cecchino è più veloce e adatto a compiere azioni di ricognizione; infine, l'Unità di supporto, una sorta di medico-geniere tuttofare, è capace di sparpagliare al suolo medikit a beneficio dei compagni, usare esplosivi per demolire barriere o avversari ed erigere barriere a sua volta. La vastità delle mappe unita all'estrema libertà di movimento sull'isola significano distanze di ingaggio da record, controbilanciate dai mille modi con cui è possibile sfruttare il paesaggio e la vegetazione per nascondersi. In sostanza, il numero delle variabili che influiscono sulle tattiche adottabili in multiplayer è decisamente sopra la media.

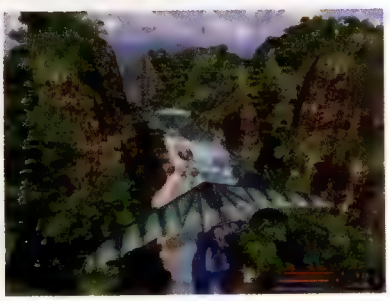
Laddove il motore grafico di *Far Cry* ha il pregio di girare dignitosamente su computer di media potenza, il sonoro quasi pretende la disponibilità dell'hardware adatto ad esaltarne l'efficacia dell'audio posizionale. Con un buon sistema 5.1-7.1 il livello di immersione raggiunge nuove vette e, cosa più importante, diventa possibile approfittare di una maggiore consapevolezza degli accadimenti periferici, con la possibilità di indovinare la posizione relativa del nemico in base alla provenienza del

rumore eventualmente prodotto. *Far Cry* vanta senz'altro una delle migliori applicazioni dell'audio 3D posizionale.

Malgrado le qualità fin qui esposte lascino intendere un prodotto eccezionale, un serie di difetti impedisce a *Far Cry* di ambire a tanto. Sebbene intrigante per buona parte dell'avventura, col tempo la trama tende a divenire alquanto convenzionale soffocando il piacere della scoperta e riportando il gioco sui binari della pretestuosità e della ripetitività tipiche del genere.

Il giustificato elogio dei livelli ambientati all'aperto è compensato dalla pochezza delle sezioni aventi luogo negli interni. Percorrendo i laboratori allestiti nelle viscere delle istallazioni militari, non solo la creatività dei designer sembra inaridirsi, ma si percepisce anche un apparente sottosfruttamento delle potenzialità del motore grafico, con alcuni interessanti effetti di





Le armi montate su postazioni fisse, come i mitragliatori a canne rotanti, sono devastanti, ma il loro impiego espone e costringe all'immobilità

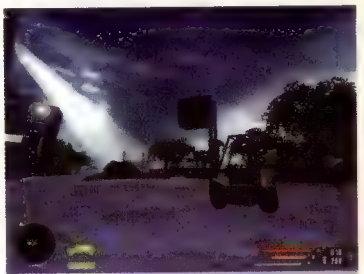
luce a colmare lo spazio che separa l'esaltazione dalla delusione.

Il materiale pubblicitario relativo a *Far Cry* non lesina in autocompiacimenti quando copre la delicata questione dell'intelligenza artificiale, di fatto a malapena adeguata. Sostanzialmente, gli avversari sembrano reagire in base alla consapevolezza che hanno della posizione del giocatore: avvistato l'intruso, convergono su di lui, utilizzando anche tattiche di aggiramento, traiettorie irregolari, e armi a lungo raggio come missili e granate. Ma se per qualche motivo falliscono nella loro impresa, non sarà difficile farli cadere come mosche. Le situazioni più surreali sono quelle in cui, abbattuto un avversario, i suoi compagni iniziano a saettare a destra e a manca senza logica apparente, mostrandosi spesso incapaci delle azioni più elementari e prudenti come gettarsi a terra o trovare un riparo e rimanerci.

L'aspetto più fastidioso di *Far Cry* è però il sistema di salvataggio. Non è possibile salvare a piacimento, ma vi provvederà il gioco, autonomamente, varcando le invisibili soglie dei checkpoint. La loro distribuzione, sebbene in corrispondenza con la 'fine della sessione in corso', è in verità alquanto irregolare: talvolta se ne superano due o tre con relativa facilità, chiedendosi dove fossero le 'difficoltà' che gli accessi al disco cancellano dalla scaletta in caso di morte. In altre circostanze, raggiungere il checkpoint mette a dura prova il livello di sopportazione dello stress, il che non sarebbe un problema se dette circostanze occorressero con frequenza crescente sulla via dei titoli di coda piuttosto che con casualità nell'arco di tutto il gioco. Fortunatamente, una casistica moderata affievolisce l'astio, ma non cancella la consapevolezza che la curva di difficoltà tenda a sobbalzare per vie artificiose.

Non si può negare che *Far Cry* offra un'esperienza videoludica di rara bellezza. Sia offline che online. Si potrebbe paragonarlo a uno di quei blockbuster cinematografici come 'Armageddon' o 'Con Air': per tutta la durata delle avventure di Jack, il gioco sa risucchiare nel suo mondo di azione, tensione, esplosioni e zucchero per gli occhi. Raramente videogiocare è più 'bello' di così, e coloro che vorranno considerarlo soprattutto come una gigantesca demo delle potenzialità del motore CryENGINE, non faticheranno a perdonargli la diffusa banalità delle tematiche e delle situazioni proposte. Gli altri dovranno 'accontentarsi' di uno dei migliori esponenti del genere. Un confortante esordio per Crytek, ma soprattutto un'ottima pubblicità per il suo motore grafico.

Voto: Otto e dieci



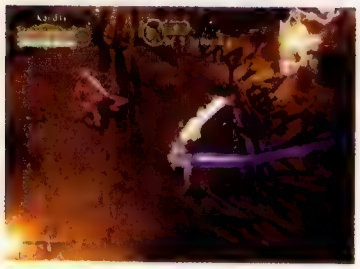
Quattroruote

Far Cry propone un vasto repertorio di veicoli liberamente pilotabili come dune buggy armate di mitragliatrici, camion pesanti, gommoni, motoscafi militari, deltaplani e perfino muletti da carico. L'ottima gestione delle leggi fisiche permette di eseguire numeri sensazionali, come precipitarsi sullo sbarramento nemico per un devastante effetto bowling o sfondare cancelli alla guida di un autoarticolato lanciato a massima velocità. Sebbene i veicoli non siano il punto centrale del gioco, la loro inclusione è un'ulteriore dimostrazione delle potenzialità del CryENGINE.

4:3

Stereo
Dolby Pro Logic 2

Offline (multitap) 4
Online 4



I punti di salvataggio fungono anche da checkpoint. È sufficiente accarezzarli per risorgervi nei paraggi in caso di morte, ma con sempre meno energia disponibile...

Champions of Norrath: Realms of EverQuest

Sistema: **PlayStation2** Versione: **Americana** Produttore: **Sony Online Entertainment/Ubisoft** Sviluppatore: **Snowblind Studios**

Nel 2001 PlayStation2 attraversava ancora il suo periodo 'critico'. Fresca di fabbrica, ancora calda nelle mani di sviluppatori shockati dalla sua complessa architettura, sembrava destinata a produrre le magnifiche visioni promesse da Sony esclusivamente per via di software house dall'elevata disponibilità economica. Ci si poteva aspettare *Metal Gear Solid 2* da Konami, non certo da [inserire nome di software house sconosciuta finanziata da un publisher sull'orlo del fallimento].

Poi è arrivato Snowblind Studios, un neonato team di sviluppo al soldo di Interplay, e il suo primo, sconvolgente lavoro per PlayStation2: *Baldur's Gate: Dark Alliance*. Texture sciapite? Pochi colori? Aliasing? Per ogni critica mossa al sistema Sony sulla base di buona parte delle produzioni videoludiche allora disponibili, il *Diablo*-clone di Snowblind offriva una risposta contraddicente. Come dimenticare la perfetta fisica alla base dell'animazione dell'acqua, dell'esplosione delle casse di legno, della frantumazione degli scheletri? Come dimenticare i notevoli effetti di illuminazione dinamica che ammantavano gli oscuri dungeon sotterranei o i riflessi applicati sulle marmoree superfici di templi imponenti? Come dimenticare il dettaglio di scenografie e personaggi, quasi sprecato alla luce della visuale a volo d'uccello proposta per la maggior parte del gioco?

"Contrariamente a *DAII*, banale rimescolanza di elementi già visti, *CoN* rappresenta una sensibile evoluzione della formula di gioco originaria"

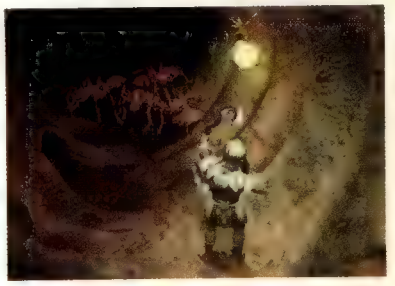
Stammi vicino

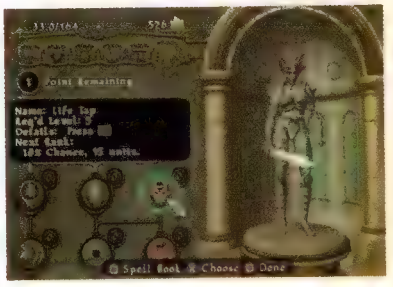
Fra le novità che interessano il repertorio di magie, meritano menzione particolari spell agenti su tutto il gruppo. Di norma magie del genere 'benedicono' i compagni che ne vengono coinvolti, lasciandoli quindi liberi di vagare liberamente portandosi dietro i benefici acquisiti. In *Champions of Norrath*, invece, si limitano a generare un'aura attorno al mago e chiunque volesse trarne giovamento è obbligato a stazionare entro i confini di detta aura. In questo modo prendono forma dinamiche di gioco che esaltano il lavoro di squadra. Se state pensando a *Crystal Chronicles* avete compreso perfettamente di cosa si tratta.

Dark Alliance era (ed è ancora) un capolavoro tecnologico, ma era anche (ed è ancora) un esponente eccellente del genere di appartenenza. Probabilmente una delle migliori esperienza multiplayer disponibili sul sistema Sony. La notizia dell'addio di Snowblind Studios ad Interplay, a cui ha fatto seguito la migrazione sotto l'ala protettrice di Sony Online Entertainment, ha sorpreso in pochi. E mentre i fan di *Dark Alliance* aspettavano il seguito ad opera di Black Isle, i più sensibili alla firma in calce alle esperienze ludiche che gli vengono proposte sapevano che il 'vero sequel' avrebbe avuto altro nome, altro editore.

Contrariamente a *Dark Alliance II*, banale rimescolanza di elementi già visti, *Champions of Norrath* rappresenta una sensibile evoluzione della formula di gioco originaria. Prevedibilmente, il gioco si apre con la scelta del proprio alter ego fra le cinque classi disponibili (ognuna nelle due varianti maschile e femminile) e con la definizione del suo aspetto attraverso la registrazione di alcuni semplici attributi come il colore della palle e la pettinatura. Ma questo è solo un accenno delle potenzialità di customizzazione che verranno offerte in seguito. Ovviamente, la classe prescelta (barbaro, ranger, chierico, mago e shadow night) incide sulle caratteristiche prestazionali e di riflesso sulle dinamiche di combattimento, con il barbaro (incline allo scontro fisico) e il mago (debole nel corpo a corpo, ma abile nell'apprendimento degli incantesimi) a rappresentare i due estremi dello spettro di opportunità proposte.

Non appena la sequenza introduttiva ha termine ed il gioco si abbandona nelle mani dell'utente, i fan di *Dark Alliance* non mancheranno di notare una novità via l'altra. Primo: l'intero sistema di inventario è stato rivisto in tutte le sue sezioni per agevolarne la navigazione e le operazione che consente di eseguire. Oggetti, armi ed armature sono disposti su una griglia di facile consultazione mentre il sistema di upgrade del personaggio passa ora per un comodo navigatore iconografico (in luogo dell'anonimo elenco visto in *Dark Alliance*) che con la semplice pressione di uno dei tasti dorsali offre anche una breve descrizione dell'abilità selezionata. Infine, laddove l'oggettistica rilasciata dai nemici abbattuti va raccolta agendo sull'apposito tasto frontale, il recupero del danaro passa per il semplice contatto fisico con il proprio alter ego. Secondo: durante il gioco, l'azione sulla levetta analogica destra permette di variare la distanza della telecamera dalla scena, offrendo un'alternativa più ravvicinata ed una più distante all'impostazione classica. La prima, oltre ad offrire l'opportunità di saggiare lo 'spreco' di risorse destinate a modelli poligonali che non sfigurerebbero in uno sparatutto in soggettiva, sopperisce alla scarsa visibilità appoggiandosi ad una regia attenta a ruotare la telecamera in accordo con l'orientamento del moto. Volgendo verso destra, l'obiettivo ruota lentamente nella medesima direzione, e viceversa. Terzo: come prevedibile, i nemici reagiscono alla pre-





L'allocazione dei punti acquisiti al passaggio di livello è resa più agevole dall'ottima interfaccia di gestione del personaggio. Tutte le informazioni necessarie sono a portata di anulare

senza del giocatore in base all'arma di cui dispongono e alle condizioni fisiche in cui vertono. Gli arcieri possono essere fastidiosi cecchini, ma è sufficiente approcciarli per vederli darsi alla fuga nel tentativo di mantenere una distanza di sicurezza fra loro e voi. E nemici ad un passo dalla morte fanno altrettanto. Sebbene l'intelligenza artificiale che sottende il comportamento degli avversari si limiti a comandarne l'assalto irragionato a qualsiasi minaccia entri nel loro campo visivo (non vedrete gruppi di nemici allestire sofisticate strategie di accerchiamento, bensì ammassarsi alle spalle del giocatore in fuga per un risibile 'effetto trenino'), Snowblind ha fatto in modo di infondere un pizzico di tattica nei combattimenti, proponendo particolari combinazioni di nemici. Già il primo dungeon propone un'irritante miscela di goblin e maghi, con questi ultimi capaci di resuscitare i compagni caduti recitando lo spell del caso dalla distanza. Da qui la futilità di segare ciecamente la fanteria fintanto che non si è provveduto ad eliminare il bastardo incappucciato.

Le novità non finiscono certo qui (si pensi che non manca la possibilità di pilotare alcuni mezzi di trasporto in determinate circostanze), ma la più significativa è senz'altro l'inclusione di una modalità di gioco online per un massimo di quattro partecipanti. **Videogiochi** ne ha testato il funzionamento sui server americani, maturando un'opinione moderatamente positiva. La possibilità di esplorare l'area senza i vincoli derivanti dalla necessità di avere tutti i partecipanti su schermo è gradevole ed esalta la possibilità di comunicare via headset; ciononostante la latitanza di una lobby limita le possibilità di scelta in merito alla zona da esplorare. Inoltre, dal momento che la propria posizione online viene salvata su memory card e tradotta nella modalità offline, è necessario conservare un secondo salvataggio se non si vuole corrompere la propria progressione in solitario. Ma si tratta di problemi facilmente sormontabili alla luce di un'esperienza che ridefinisce l'avventura proposta offline. Giocare in un gruppo, scambiarsi oggetti, prestarsi soccorso, combattere spalla contro spalla o semplicemente gareggiare per il recupero degli item sul campo alimenta un clima di cooperazione/antagonismo decisamente accattivante. L'impostazione non è così diversa dalla modalità offline, ma avere uno schermo tutto per sé con annessa facoltà di zoomare e ruotare la telecamera a piacimento o di ripartirsi gli itinerari di indagine dei dungeon non è da sottovalutare.

Per concludere, *Champions of Norrath* è un capolavoro tecnologico, una più che soddisfacente rifinitura di tutti gli elementi apprezzati in *Dark Alliance*, un'esperienza online di grande fascino. In altre parole, non esiste action-RPG migliore di questo. Per nessun sistema.

Voto: Otto su dieci

Stammi lontano

La divertente modalità multi-giocatore compensa in parte l'eccessiva brevità. Come sa chiunque abbia messo piede online almeno una volta nella vita, il mondo è pieno di, come dire, turgidi escrementi ambulanti. A meno che la relativa comunità non sia composta esclusivamente da giocatori giapponesi (il cui spirito amichevole e socializzante non conosce eccezioni), è facile odiare un videogioco per colpe imputabili unicamente a chi ne fruisce. E questo è vero anche in *Champions of Norrath*. Puoi scambiare oggetti con un presunto 'compagno' per poi scoprirti vittima di un sordido raggiro. Puoi annichilire un esercito di goblin per vedere la tua giusta ricompensa finire nelle tasche di chi è stato a guardare. Un consiglio: fatevi degli amici e giocate solo con loro.

Tom Clancy's Splinter Cell Pandora Tomorrow

Sistema: **Xbox (ver. testata), PC** Versione: **Europea** Produttore: **Ubisoft** Sviluppatore: **Interno**

4:3
50/60Hz

Stereo
Dolby Digital 5.1

LAN 4
Online 4

Contenuti scaricabili

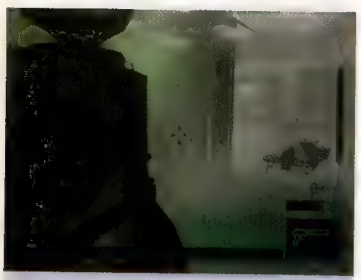
La comunicazione vocale online avviene solo in seno alla coppia. Ma ci sono delle eccezioni. Come spia, puoi afferrare il nemico per il collo e sussurrargli due parole di conforto prima del crack

Potete chiamarlo un seguito, ma di fatto *Pandora Tomorrow* è una versione riveduta e corretta del primo *Splinter Cell*. O quasi. Di fatto, si tratta di due giochi in uno. La modalità offline riprende la formula del prequel limitandosi ad estirparne alcuni difetti. La modalità online, di converso, offre un'esperienza davvero innovativa e autonoma, in grado di giustificare l'esistenza di *Pandora Tomorrow* a prescindere dal nuovo incarico che Sam Fisher è chiamato ad assolvere.

Ubisoft ha prestato orecchio alle critiche sollevate dall'utenza del prequel addivenendo ad un'esperienza leggermente meno blindata e frustrante. Lo scopo di ogni missione resta raggiungere l'obiettivo mantenendo un basso profilo, approfittando dell'ombra per infiltrarsi al di là di guardie e misure di sicurezza. Non è un'impresa facile. Il nemico può essere dietro ogni angolo, ed è solo appellandosi costantemente alle proprie abilità di indagine e depistaggio (leggi l'impiego di visore termico e notturno, microtelecamere fischiettanti e quant'altro) che si guadagnano metri in tutta sicurezza.

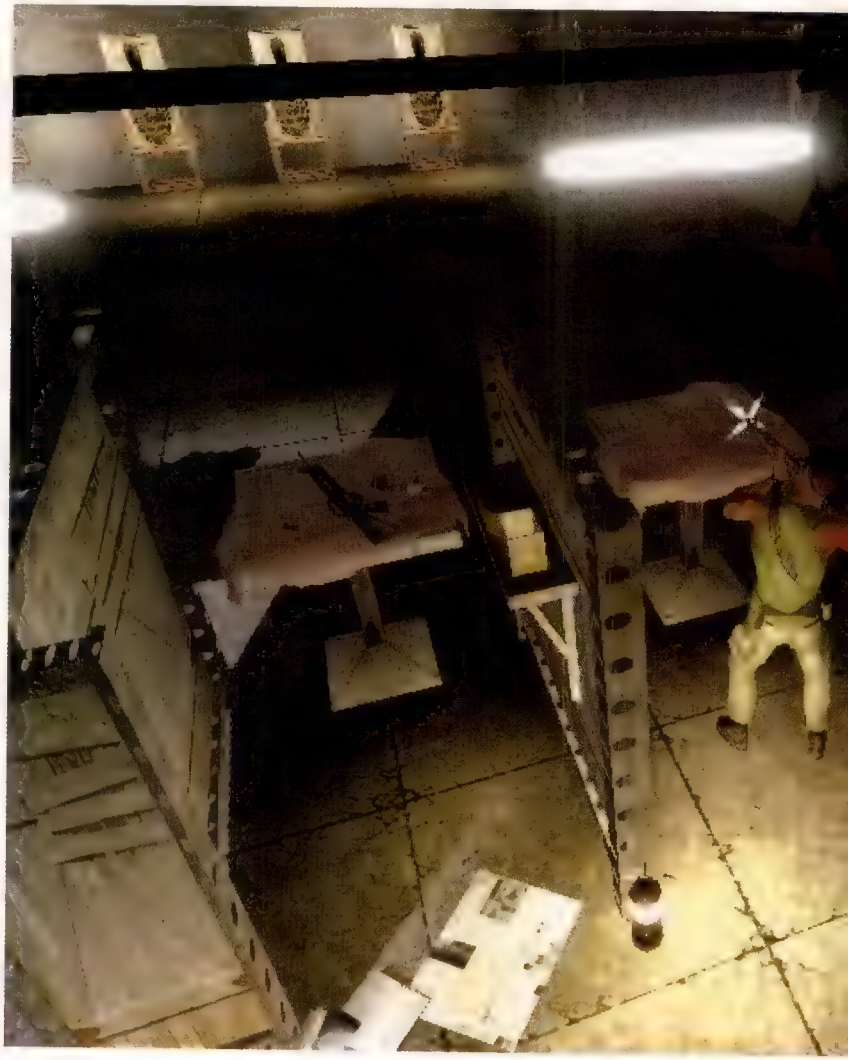
Ma il confine che separa l'invisibilità dallo sgamo è disseminato da un tale numero di variabili che non è difficile commettere errori fatali. Un solo passo falso può significare il fallimento della missione, una punizione accettabile quando si è appena attraversato un checkpoint, un po' meno quando comporta il riattraversamento di lunghi e tediosi passaggi. Da qui la propensione ad accelerare il passo ad ogni nuovo tentativo, forti della consapevolezza di ciò che attende. Ma l'accelerazione porta inevitabilmente all'errore, e l'errore all'ennesima capitolazione, finendo per inghiottire il giocatore nel deprimente vortice del 'trial and error'. Nel frattempo, la dinamica di gioco perde il suo carattere 'emergente' per diventare meccanica, automatica, ripetitiva. Quando poi il game over fa seguito a deficienze di design come l'occorrenza di eventi imprevedibili o l'ignoranza sul da farsi dovuta ad un superficiale aggiornamento operativo dal quartier generale, l'odio annienta la voglia di insistere e il dito freme puntando il pulsante Power.

"La modalità online di *Pandora Tomorrow* è così particolare da prevedere l'attraversamento obbligato di un breve tutorial che ne illustra il funzionamento"



Motore oscuro

Dal punto di vista tecnico *Pandora Tomorrow* non compie alcun passo in avanti significativo rispetto al prequel. Si possono ancora notare i bizzarri artefatti in prossimità delle 'luci di posizione' applicate sulla schiena di Fisher. Gli effetti di illuminazione conservano il loro fascino, così come l'oscillazione di tende ed altri elementi 'flessibili' dello scenario, ma la coesione del modello 3D di Fisher con l'ambiente lascia sempre a desiderare (l'agente è ancora in grado di levitare sulle scale). Il motore grafico resta incapace di varcare la soglia dei 30 fotogrammi al secondo, il che non disturba alla luce del lento incedere promosso dal gameplay, ma l'occorrenza di rallentamenti e tearing è fin troppo frequente per passare inosservata.



E questo era vero in *Splinter Cell*. In *Pandora Tomorrow* lo è altrettanto, ma in misura minore. Buona parte delle missioni prevede stavolta un itinerario 'principale' assieme ad uno alternativo, solitamente rivelato da un accurato esame della scenografia. Laddove il grado di frustrazione dovesse raggiungere livelli di guardia, esiste pertanto la possibilità di eludere lo stress indagando nuovi percorsi. Stanco di ripresentarti davanti a quella dannata mitragliatrice automatica? Un'altra strada potrebbe condurre direttamente alle sue spalle.

Gli scenari stessi godono inoltre di una maggiore diversificazione. La nuova avventura di Fisher parte dall'ambasciata americana a Jakarta per giungere in Indonesia, toccando località come Parigi, Gerusalemme e l'aeroporto di Los Angeles. Dalle paludi alla giungla, dal ventre di un sommergibile ai vagoni di un treno in corsa, passando addirittura per uno studio televisivo, le condizioni entro cui operare variano sensibilmente da missione a missione, contribuendo a placare l'astio da frustrazione annegandolo nella curiosità di conoscere la ricompensa per la propria perseveranza.

Ma la modifica più significativa riguarda il sistema di allarme. Nel primo *Splinter Cell* era sufficiente far strillare la sirena tre volte per venire rispediti a casa. In *Pandora Tomorrow* succede la stessa cosa, ma con una differenza: ad ogni allarme innescato corrisponde un aggiornamento dell'equipaggiamento delle guardie, le quali dapprima indosseranno giubbotti antiproiettile (allarme di livello 1), quindi elmetti (allarme di livello 2), risultando in un inasprimento della difficoltà per chi non opera in conformità con le direttive stealth. Fortunatamente, ed è questa la vera novità, rimanendo invisibili per qualche minuto, il computo degli allarmi scattati si azzera, concedendo pertanto altre tre chance. Da un lato si tratta di una soluzione che indubbiamente alleggerisce la pressione psicologica, dall'altro premia ingiustamente i giocatori più impulsivi che si dimostrino sufficientemente pazienti da stazionare nell'ombra quanto basta perché il gioco 'dimentichi' i loro errori. In ogni caso, un punto in più alla voce 'amichevole'.

Ulteriori ritocchi includono la possibilità di aprire le porte pur caricandosi un corpo inanimato in spalla (nel gioco originale era necessario abbandonarlo prima di poter agire sulla maniglia), la segnalazione del punto adatto in cui nascondere i 'resti' del proprio operato attraverso il lampeggio dell'indicatore di visibilità e, infine, la facoltà di fischiare per attirare nell'ombra vittime inconsapevoli alla maniera del toc-toc di Solid Snake. Per il resto, malgrado le modifiche apportate vadano nella giusta direzione, *Pandora Tomorrow* non si sforza di impri-

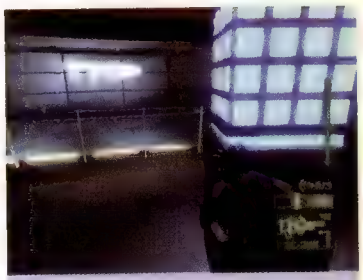
Due team di sviluppo interni, Ubisoft Shanghai e Ubisoft Annecy, hanno curato rispettivamente la modalità offline e quella online di *Pandora Tomorrow*. Il premio di **Videogiochi** va indubbiamente ai responsabili della seconda

mere la necessaria spinta evolutiva alla formula di gioco. Dispiace inoltre registrare ingenuità come l'impossibilità di saltare a piè pari dialoghi già occorsi infinite volte, la mancanza di avvertimenti più espliciti in merito all'importanza di determinati vincoli delle missioni (capiterà spesso di uccidere personaggi che di fatto andavano catturati e interrogati, determinando così il fallimento della missione) e un doppiaggio che sembra condotto all'oscuro del contesto in cui le conversazioni hanno luogo (una guardia afferrata per il collo che risponde alle interrogazioni senza sforzo non è terribilmente credibile).

Come accennato in apertura, è nella la modalità multiplayer che *Pandora Tomorrow* propone qualcosa di davvero inedito. Quattro giocatori, due per squadra. Una coppia di mercenari contro una coppia di spie. I primi difendono obiettivi sensibili da una visuale in prima persona. I secondi puntano verso i medesimi da una prospettiva in terza. La modalità online di *Pandora Tomorrow* è così particolare da prevedere l'attraversamento obbligato di un breve tutorial che ne illustra funzionamento, controlli base e i principali strumenti a disposizione dei due schieramenti prima di poter mettere piede in una delle otto (di default) mappe appositamente allestite. Queste ultime godono di una complessità architettonica ignota ai livelli della modalità in singolo, stimolando l'elaborazione di un numero praticamente infinito di tattiche di gioco. Ma è necessario accumulare diverse ore di gioco prima che questi intrecci di tunnel, trappole e passaggi nascosti smettano di disorientare per tradursi in effettive variabili strategiche. L'esperienza maturata in ore di Cattura la bandiera non serve a nulla. Semmai torna utile il ricordo delle partite a nascondino di diversi anni fa. È un approccio basato sull'intelligenza e sulla conoscenza dell'ambiente oltre che sulla destrezza e sulla qualità della mira. È stealth gaming puro. Angosciante, avvincente, nevrotico.

Malgrado i suoi difetti, *Pandora Tomorrow* riesce ad appassionare grazie all'efficace miscela di potenza e vulnerabilità che solo i migliori esponenti del genere sanno produrre. Attraversare gli affollati vicoli di Gerusalemme sottomessi al divieto di fare vittime fra le forze di polizia locali, scivolando da una zona d'ombra alla successiva non prima di aver gettato un'occhiata dubbiosa alle proprie spalle, è un'esperienza elettrizzante e terrorizzante al tempo stesso. Ma questo è nulla quando l'intelligenza umana prende il posto di quella artificiale. Online, *Pandora Tomorrow* diventa metafora perfetta del rapporto cacciatore/preda. Un'esperienza seminale destinata a significare l'inizio di una nuova generazione di stealth game.

Voto: Otto su dieci



Rotazione SWAT

Fra le lamentele sollevate all'epoca dall'utenza del primo *Splinter Cell* figura il sottosfruttamento delle abilità acrobatiche di Fisher. *Pandora Tomorrow* vi pone felicemente rimedio prevedendo almeno un paio di occasioni per missione in cui manovre come la mezza spaccata fra due pareti verticali (variante della spaccata, arricchita con la possibilità di compiere un balzo extra per raggiungere eventuali appigli) o la nuova 'rotazione SWAT' trovano ragione di impiego. Quest'ultima consiste nel passaggio di Fisher dallo spigolo di un angolo, avvicinato spalle al muro, a quello eventualmente adiacente attraverso una stilosa piroetta verticale. Molto utile per scivolare dietro una serie di colonnati senza temere per la propria invisibilità.

4:3
Scansione progressiva (480p)

Stereo

4

Connettività GC-GBA

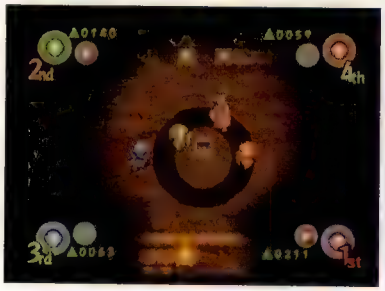
The Legend of Zelda: Four Swords +

Sistema: **GameCube** Versione: **Giapponese** Produttore: **Nintendo** Sviluppatore: **Interno (EAD)**

L'ultimo nato in casa Nintendo è più che mai un simbolo dei tempi che cambiano. *The Legend of Zelda: Four Swords +* non sarebbe esistito cinque anni fa, e non certo perché era impensabile un collegamento Nintendo 64–Game Boy Color. Nossignore, non sarebbe esistito perché Nintendo non si sarebbe neanche lontanamente immaginata di poter (o voler?) assegnare forze lavoro a un progetto parallelo recante seco il marchio di *Zelda*. Com'è noto, infatti, *Four Swords* non è il nuovo capitolo della saga ufficiale, non ha il compito di bissare il successo dei tre milioni e rotti di *Wind Waker* venduti nel mondo, né, soprattutto, vuole riproporre la splendida miscela che sta alla base di ogni *Zelda*. È piuttosto la logica conseguenza di quello che inizialmente pareva solo un divertissement, ovvero la modalità multiplayer inserita 'postuma' nella riedizione di *A Link to the Past* per Game Boy Advance.

Anche oggi, come circa un anno e mezzo fa, il cuore di *Four Swords +* è il multiplayer. Modellato attraverso tre differenti tipologie di gioco, l'ultimo nato di Nintendo esplora altrettanti modi di rileggere la Leggenda, offrendosi a uno, due, tre o quattro giocatori. Ogni partecipante deve portare in dote un Game Boy Advance, questo il pegno richiesto dal gioco. E questo è il modo che Nintendo ha scelto, dopo lo stuzzichino *Pac Man Vs.*, per convincere il mondo della bontà del collegamento GC-GBA, da tempo sbandierato ma raramente messo a frutto con tanto successo come in *Four Swords +*.

Con tutta probabilità la modalità Navi Trackers scomparirà anche dalla versione Europea. Vergogna, Nintendo... E dire che il gioco promette bene anche solo in giapponese



(a sinistra) Uno dei quattro Link si è guadagnato la chiave per aprire una porta, azione che gli regalerà un centinaio di rupie. Sempre che qualcuno non gli sottragga la chiave e apra la porta al suo posto...

> "Ogni volta che un giocatore abbandona l'area all'aperto per recarsi in un interno, l'azione si sposta sullo schermo del suo personalissimo GBA"

Eroe solitario

La modalità Hyrule Adventure permette anche a un solo giocatore di avventurarsi alla ricerca delle sette damigelle rapite. Ma i Link da controllare rimangono comunque quattro. Come funziona? Semplice, i Link si muovono all'unisono, come un perfetto squadrone di nuoto sincronizzato. È possibile utilizzare sia il controller di GameCube che GBA: nel primo caso, quando l'azione si sposta negli interni, viene visualizzato uno 'schermo nello schermo' a simulare il display del portatile. Ma l'aspetto più intrigante è legato alla pressione del tasto dorsale L, che permette di variare la formazione dei quattro Link così da venire incontro a ogni necessità (e di combattimento, e di risoluzione dei puzzle). Insospettabilmente, il gioco in singolo offre un discreto stimolo e il ritmo non viene mai meno. Godibilissimo.

In un'era che vede la casa di Kyoto più attiva che mai, quindi, c'è anche tempo per un progetto laterale come questo, ancora una volta affidato alle cure di Eiji Aonuma, già director di *Majora's Mask* e *Wind Waker*.

Come facilmente intuibile, in *Four Swords +* l'enfasi è posta sul rapporto tra i giocatori, ognuno al comando di un Link. Le tre opzioni di gioco puntano ora sulla collaborazione (Hyrule Adventure), ora sulla competizione (Shadow Fighter e Navi Trackers). Nonostante l'ottima calibratura e la raffinatezza di tutti e tre i differenti sistemi di gioco, gli amanti dell'effetto verde si ritroveranno ben presto a dedicare la maggior parte del tempo a Hyrule Adventure, la prima modalità di gioco nonché quella in grado di riportare alla mente le classiche avventure della saga.

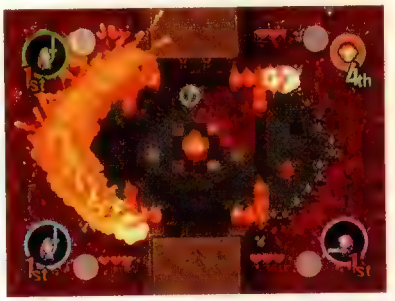
Al contrario, Shadow Fighter e Navi Trackers appaiono come ottime e divertenti alternative a quello che è facilmente riconoscibile come il gioco principale. Già, perché in Hyrule Adventure c'è una trama, ci sono dei nemici, ci sono i livelli, i boss di fine livello, le armi da raccogliere e potenziare... Insomma, c'è tutto quello che ogni *Zelda* ha sempre offerto ai giocatori, ma con una fondamentale differenza. La sensazione di libertà e di totale esplorazione è ovviamente persa, a favore di una suddivisione per stage che permetta di dare maggior ritmo e frenesia a un prodotto che, per forza di cose, non vuole andare a competere con i classici di cui è 'appendice'. E qui entra in gioco l'anima multiplayer di *Four Swords +*.

L'obiettivo di Hyrule Adventure è salvare sette damigelle (principesse?), rapite da un misterioso bruto, e brutto. Su schermo, quattro Link procedono per le verdi terre di Hyrule, disboscando (come al solito), lanciando i propri boomerang, esplorando caverne e recuperando rupie a piene mani. Ma la differenza è che i protagonisti in gioco sono sempre e comunque quattro, sia che i giocatori di fronte allo schermo siano due, tre o anche uno solo. A seconda del numero di avventurieri, infatti, il numero di Link da gestire varia: quattro al singolo giocatore, da uno a tre a testa se si gioca in due (coerentemente suddivisi) e idem in tre. Un link cadagiocatore se i partecipanti sono quattro.

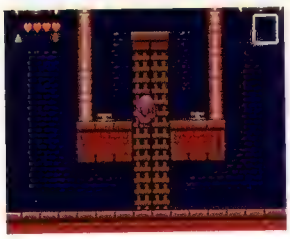
Tutto molto semplice. A cosa serve, quindi, Game Boy Advance? Ogni qual volta un giocatore abbandona l'area di gioco l'aperto per recarsi in un interno, sia esso un edificio, una caverna, o un castello, l'azione si sposta sullo schermo del suo personalissimo GBA. Grazie a questo sistema, ognuno dei quattro partecipanti può agire con un certo margine di libertà e soprattutto ripulire un dungeon di rupie e armi sotto il naso dei compagni (eventualmente rimasti all'esterno), forte della 'privacy' concessagli dallo schermo del portatile Nintendo.

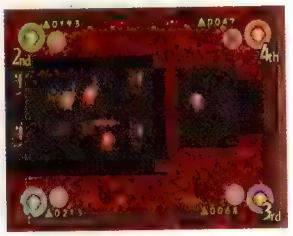
In virtù del modello grafico adottato, ovvero una sorta di 2D potenziato, lo spostamento dell'azione dallo schermo del televisore a quello del GBA conserva una certa coerenza stilistica, scongiurando 'contraccolpi' di natura estetica. Non vanno comunque sottovalutate le ottime soluzioni grafiche riprese da *Wind Waker* come i giochi di luce, le esplosioni o le superfici d'acqua. Il tutto si muove, insomma, come una gigantesca texture che GameCube zooma a piacimento e a cui applica i suddetti effetti visivi.

Il gioco in sé è una sequela di furiose battaglie, di collaborazioni fatte di interruttori da premere e leve da tirare, ma soprattutto di gustosissimi puzzle e indovinelli basati sulla partecipazione dei quattro Link, a dimostrazione della genialità con cui Nintendo sa ancora gestire uno *Zelda* bidimensionale. Le idee, insomma, non vengono mai meno, e la banalità o la ripetitività non sembrano far parte



Una quantità spropositata di nemici, quelli classici di *A Link to the Past*, si fanno incontro ai quattro Link. Come prevedibile, l'esito sarà una pioggia di rupie





del vocabolario di Aonuma e del suo team.

La modalità Shadow Fighter è praticamente la rilettura di *Super Smash Bros. Melee* del gruppo di *Zelda*. Ancora una volta il gioco prende il volo quando i GBA collegati sono quattro (attenzione, a differenza di Hyrule Adventure, Shadow Fighter non è giocabile in singolo) e, come si può intuire dal nome, si tratta fondamentalmente di una modalità basata sul combattimento. Anche in questo caso l'ambiente di gioco è piuttosto esteso, per quanto composto da schermate singole, e al suo interno i quattro Link si prendono allegramente a spadate. Ma questo è il meno: la parte più intrigante è legata alla miriade di interruttori che costellano ognuna delle dieci mappe. Un click e il 'pavimento' scompare, risucchiando il malcapitato in un buco nero che decurta mezzo cuore. Un altro click ed è un fiorire di esplosioni che spedisce in orbita il giocatore numero tre. Se poi qualcuno si stesse chiedendo dove sia finito il primo Link, è sufficiente dare un'occhiata al relativo giocatore: seduto sul divano fissa il suo GBA, e pochi istanti dopo, lo schermo della televisione è invaso da uno stormo senza fine di galline. Cosa avrà attivato e in quale stanza segreta? Con un level design che è tipico delle miglior produzioni Nintendo, Shadow Fighter è il perfetto compendio a Hyrule Adventure.

A chiudere il lotto arriva Navi Trackers, la versione zeldosa della caccia al tesoro. O qualcosa di simile. A differenza delle precedenti modalità, si sviluppa unicamente sullo schermo del/dei GBA, dato che quello della TV ospita la bella Tetra (o Dazel, per i giocatori europei) e altri celebri personaggi di *Wind Waker* intenti a dare ordini ai giocatori. Questi ultimi sono chiamati a muoversi attraverso delle sorte di labirinti, disseminati di pirati con cui parlare e da raggiungere nel giusto ordine per ottenere determinati bonus. Pur nella sua criptica presentazione tutta a ideogrammi, Navi Trackers promette bene. Peccato che Nintendo of America abbia recentemente confermato che la modalità non verrà inserita nella versione statunitense di *Four Swords*. Per l'Europa, forse, c'è ancora qualche speranza.

A dispetto dell'originale per GBA, *Four Swords* + enfatizza in particolar modo l'esplorazione, piuttosto che la collaborazione nei combattimenti, perlomeno in modalità Hyrule Adventure. Se da un lato si tratta della logica conseguenza per un gioco che ha ora molto più 'terreno' a disposizione, è anche vero che alcune geniali soluzioni (nemici da affettare in due, altri da tirare in direzione opposta assieme a un amico) sono in parte andate perdute. A suo modo anche la scelta grafica, per quanto deliziosa e generosa di effetti davvero di prim'ordine, a volte pare strizzare troppo l'occhio alla comodità, piuttosto che all'utilità. Tolto questo, *Four Swords* + è un'esperienza caldamente consigliabile a chiunque.

Voto: Otto su dieci

È vera amicizia quando...

In Hyrule Adventure i giocatori hanno piena libertà, soprattutto quando si tratta di decidere che tono dare alla partita. Si può vivere tutto in pieno stile zeldico, ovvero amandosi, aiutandosi e riempiendosi di affettuosi complimenti... ma è preferibile buttarla in caciara. Spingere un masso in quattro è utile, ma il sano gusto della destabilizzazione dato da una bomba mollata al momento giusto in faccia a un Link è impagabile. Oltretutto, al termine di ogni 'missione' viene stilata una classifica che tiene conto sia della valutazione che ogni giocatore dà dei suoi compagni che, soprattutto, delle morti incorse e delle rupie raccolte. Inutile dire che spesso la corsa alla rupia fa le sue immancabili vittime.

Breakdown

Sistema: **Xbox** Versione: **Giapponese** Produttore: **Namco** Sviluppatore: **Interno**

4:3

Stereo
Dolby Digital 5.1

Il sistema di controllo funziona decisamente bene, mostrando i propri limiti solo nelle situazioni più complesse, nelle quali il lock-on risulta a tratti impacciato

In accordo con le dichiarazioni rilasciate qualche mese fa da Peter Moore (responsabile del marketing di Xbox in Giappone), sembra proprio che, nonostante la scarsa penetrazione di mercato, i rapporti tra Microsoft e i publisher orientali si stiano decisamente risanando.

Dopo i pregevoli risultati ottenuti da From Software con il seguito di *Otogi* (recensito sul numero 006 di **Videogiochi**) e il pirotecnico exploit di Tecmo con *Ninja Gaiden* (esaminato proprio su questo numero), Namco si cimenta in un pericoloso esercizio di equilibrismo tra qualità, ambizioni e, soprattutto, risorse disponibili. In effetti, alla luce dell'aspetto esteriore e dei valori produttivi di *Breakdown*, la prima impressione è quella di un prodotto sviluppato litigando con un budget decisamente limitato, come reso evidente da un motore grafico che gioca al risparmio o dalla povertà della Scheda Tecnica pubblicata qui a fianco.

Nemmeno troppo paradossalmente, però, la natura grezza e a tratti minimalista del nuovo titolo Namco finisce per risultare un valore aggiunto. Alleggerito dei soliti e abusatissimi filmati in FMV, così come delle straripanti scene di intermezzo, il gioco si racconta per immagini, per situazioni e per suggestioni. *Breakdown* riesce a sviluppare una trama intrigante (pur zeppa di clichè, di citazioni e di stereotipi) senza ricorrere ai più banali metodi di narrazione, ma al contrario concentrandosi sull'altalena ritmica dell'azione e sull'immedesimazione del giocatore.

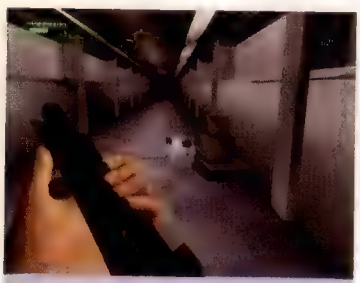
> "*Breakdown* riesce a sviluppare una trama intrigante concentrandosi sull'altalena ritmica dell'azione e sull'immedesimazione del giocatore"

La maggior parte degli sforzi del team di sviluppo, in effetti, vertono in maniera manifesta proprio in quest'ultima direzione, concretizzandosi nella drammatica scelta di realizzare l'intero gioco (un peculiare ibrido tra uno sparatutto in prima persona, un beat'em up e una classica avventura dinamica) appoggiandosi ad un visuale in soggettiva. Le modalità di utilizzo e le scelte stilistiche legate a questo tipo di rappresentazione finiscono senza alcun dubbio per essere uno degli elementi più caratteristici e meglio riusciti dell'intero prodotto, svecchiando con un semplice accorgimento (l'enfatizzazione dei movimenti attraverso lo sguardo 'agitato' del protagonista) le ormai stantie tecniche registiche abbinate a questo modello rappresentativo. Mai l'inquadratura in soggettiva è riuscita così efficacemente nell'impresa di seguire con movimenti frenetici, sobbalzanti e traballanti non solo i terrorizzati occhietti del protagonista, ma anche le torsioni del collo e della parte superiore del corpo, sottolineando con inclinazioni e oscillazioni distorte anche le azioni più banali, come percorrere una scala a pioli, strappare la linguetta di metallo di una lattina o chinarsi per raccogliere un oggetto.

Se già compiere questi semplici gesti riesce a regalare qualche istante di incontrollata vertigine, è facile immaginare la resa dinamica dei movimenti più inconsulti, come quelli che accompagnano le spaventose camminate sui cornicioni, gli schizofrenici scontri a fuoco e i crudissimi combattimenti corpo a corpo. Questi ultimi, con ogni probabilità uno dei vanti maggiori degli sviluppatori, riescono a convincere soprattutto grazie alla sapiente implementazione di un sistema di controllo che, pur essendo ampiamente sovrapponibile a quello utilizzato nei più comuni FPS, riesce a reinventarsi in maniera trasparente e funzionale, abbinando a numerose combinazioni dei tasti dorsali L e R l'esecuzione di decine di combo. Sebbene difficilmente possa dirsi una perfetta reinterpretazione in soggettiva dei dinamici balletti di *Soul Calibur 2* o di *Virtua Fighter*, il risultato finale è comunque lodevole, soprattutto perché in grado di preservare senza troppi spasmi la continuità stilistica fortemente cercata dal team di sviluppo. Tutte queste scelte registiche, naturalmente, finiscono per lambire i pericolosi confini del 'motion sickness' (lasciando intendere che il tipico giocatore giapponese non rappresenti esattamente il target di riferimento per questa produzione Namco), ma nel contempo riescono nell'intento di sovrapporre in maniera netta l'anima del giocatore a quella del protagonista.

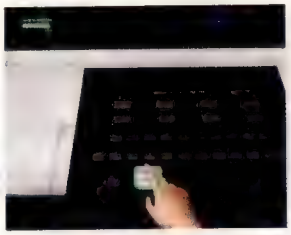
Questa simbiosi si poggia anche su altri elementi, tra i quali l'alienante caratterizzazione (o, meglio, 'mancanza di') del proprio alter ego e la tangibile concretezza delle ambientazioni. Il matrimonio fra l'immaginario dell'utente e del personaggio principale, infatti, viene ulteriormente rafforzato dalle vaghe premesse narrative che strattonano

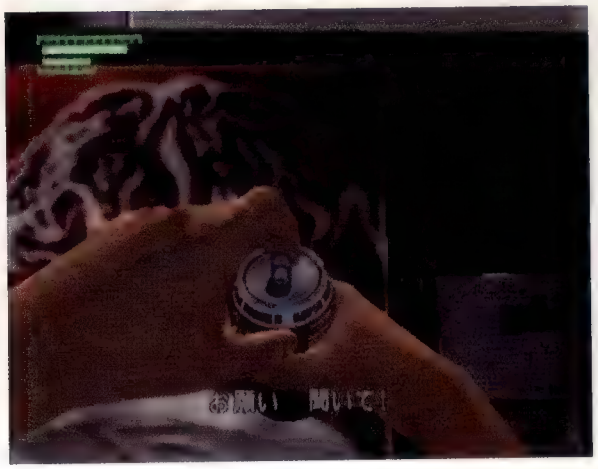
Il riemergere delle capacità latenti del protagonista è strettamente legato a precisi snodi narrativi. Il risultato è comunque (o forse proprio per questo) assolutamente esaltante

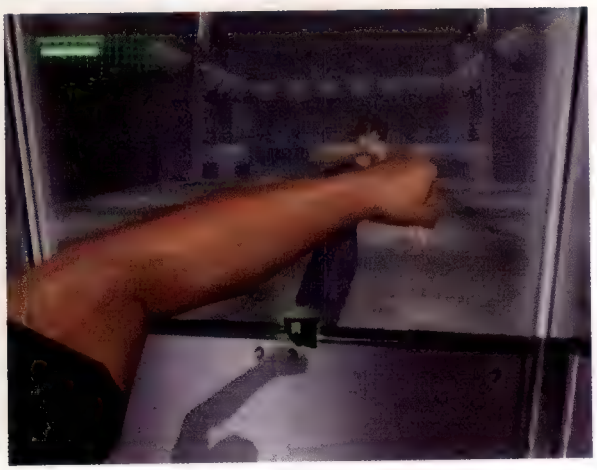


Inseguendo lo stregatto

Giocando a *Breakdown* è praticamente impossibile non notare i continui riferimenti al mondo del cinema, dei fumetti e della letteratura. Senza dimenticarsi, ovviamente, qualche ammiccamento ad alcuni videogiochi di successo. La saga di *Metal Gear Solid*, sebbene non sotto il profilo strutturale, pare avere ben più di un punto in comune con l'atmosfera drappeggiata dal team di sviluppo, e destano sorrisi gli innumerevoli scivoloni verso il mondo di 'Matrix' e i cieli post atomici di 'Akira'. Stranamente, inoltre, come già per *Shikigami No Shiro 2*, un maledetto gattaccio continua a passeggiare tra le linee di codice di giochi piuttosto ispirati...







Il motore grafico di *Breakdown* non stupisce affatto per qualità e sfruttamento delle capacità hardware, ma riesce comunque a garantire un'azione di gioco fluida e senza incertezze

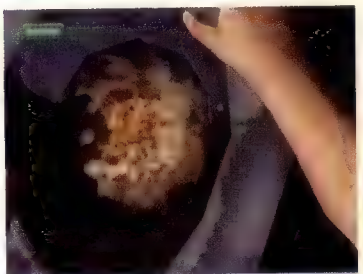
l'azione in una ben precisa direzione, intrappolando il giocatore nel corpo virtuale di un eroe dimentico del proprio passato e delle proprie capacità, impegnato in una fuga senza scopo e senza punti di riferimento. La sensazione di trovarsi rinchiuso in una gigantesca e labirintica gabbia come un topo da laboratorio è convogliata dalla sapiente realizzazione strutturale dell'enorme complesso di ricerca nel quale ci si ritrova intrappolati. Sebbene caratterizzata da ambienti spogli e poco definiti, la scenografia restituisce una notevole sensazione di 'fisicità', minata solo marginalmente dall'ovvietà dei desolati corridoi, dalla banalità degli arredamenti e più in generale dalla scarsa girandola cromatica esibita dai grafici di Namco.

Focalizzare l'attenzione sulla mediocre fantasia delle texture, ancor più che sulla loro approssimativa realizzazione, sarebbe in effetti un errore addirittura grossolano, proprio perché indice di un modo di intendere i videogiochi assolutamente istituzionalizzato ed omologato al gusto comune, incapace di scorgere i piccoli e curatissimi particolari appena abbozzati dal team di sviluppo. Proprio perché le stanze sono così vuote e fredde è possibile allarmarsi per via di una sigaretta ancora accesa abbandonata in un portacenere o sorridere trovando una console Xbox collegata ad un televisore in una sala riunioni.

Il fatto stesso che, pur sballottati dai sussultanti movimenti della telecamera, si riescano a notare queste piccole pillole d'ambientazione è l'indice più palese dell'ottimo lavoro svolto sotto il profilo dell'immedesimazione del giocatore con il suo 'involucro', completato dal rabbioso sfruttamento di una serie di violenti disturbi psichici che esplodono, impietosamente, ad intervalli irregolari. Questi effetti visivi, che si allungano nella stessa direzione degli incubi ad occhi aperti di *Eternal Darkness*, stupiscono per la fortissima sensazione di disagio evocata, ora manifestandosi come una spaventosa allucinazione, ora concretizzandosi in un ammiccante gattino di luce e linee di codice che fissa dritti negli occhi, arrivando anche a minare la fiducia nella mano amica a cui ci si era aggrappati fin dall'inizio dell'avventura.

Ma l'illusione più riuscita, ovviamente, è quella che porta a dimenticarsi degli endemici difetti correlati ad una componente narrativa rigidamente ancorata a dei binari prefissati. Un'illusione capace addirittura di rendere *Breakdown*, nonostante le lacune strutturali e le dozzinali citazioni hollywoodiane, un prodotto decisamente riuscito.

Voto: Sette su dieci



Blood on tracks

Pur senza mai staccarsi nettamente da toni sci-fi, *Breakdown* si abbandona spesso ad immagini parecchio crude o violente, partendo dai liberatori conati di vomito del protagonista e giungendo alle decine di cadaveri, affogati in pozze di sangue, abbandonati lungo i corridoi del centro di ricerca. I corpi esanimi degli scienziati sembrano devastati da una furia cieca e malvagia, sottolineando con la loro presenza il mood angosciante che si respira in ogni istante di gioco. Particolarmente apprezzabile la ricostruzione della sala mensa, dove riversi sui tavoli giacciono i corpi di alcuni dottori, mentre in sottofondo una scricchiolante radio trasmette una piacevolissima canzoncina pop.

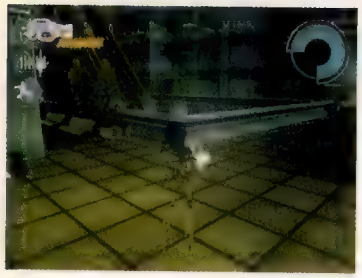
4:3
16:9

Stereo

Split-screen (4)

Ghost in the Shell: Stand Alone Complex

Sistema: **PlayStation2** Versione: **Giapponese** Produttore: **SCEI** Sviluppatore: **Cavia**



Uno dei gadget più utili del gioco, la mimesi ottica, dona invisibilità momentanea. Motoko può approfittarne per sbarazzarsi degli avversari senza che questi possano avvertire il pericolo

Ghost in the Shell, classe 1997, era un modesto sparatutto per PSone, largamente e comprensibilmente ignorato da chiunque non avesse mai sentito parlare della 'Nona Sezione'. Frutto del lavoro di Exact, il team responsabile del vertiginoso *Jumping Flash!*, *GITS* segnava il poco incoraggiante debutto del manga di Shirow Masamune nel mondo dei videogiochi. Ma non è mai tardi per rimediare. Sembra pensarlo anche Sony Computer Entertainment, che oggi (non a caso in prossimità dell'approdo ai cinema giapponesi dell'atteso 'Innocence'. Vedi **VG**006) dedica un secondo titolo alla serie riscrivendolo su un foglio completamente bianco.

Sottotitolata *Stand Alone Complex*, è davvero tutta un'altra storia questa della cyborg-poliziotta Motoko Kusanagi e del suo collega Batou. I due sono protagonisti a fasi alterne di una serie di missioni ad alto contenuto guerresco, scambiandosi la staffetta all'avvicendarsi di ogni livello. Questo perché ogni scenario impone di avvalersi delle qualità individuali in cui eccelle ciascuno dei due. Batou è più forte e resistente, in grado di maneggiare armi dal peso insostenibile per Motoko, la quale, per contro, colma questa mancanza con la sua straordinaria agilità. Nessun movimento sembra impossibile per lei che sa librarsi leggera nell'aria, piroettando su se stessa e spiccando salti tra le pareti come una perfetta kunoichi.

"*Ghost in the Shell* è una variante semplificata di *Syphon Filter* in chiave anime. L'azione scorre fluidamente, ma è superficiale e prevedibile"

Sviluppare un action game 3D in terza persona solleva innanzitutto la necessità di allestire un adeguato sistema di controllo e di inquadrature. *Stand Alone Complex* si distingue da prodotti analoghi come *Devil May Cry* o *Shinobi* per il rigetto di qualsiasi forma di automatismo, affidandosi letteralmente alle mani dell'utente. La levetta analogica sinistra è deputata allo spostamento del personaggio in una direzione qualsiasi, mentre l'altra comanda l'orientamento del corpo e contemporaneamente della telecamera. L'impiego simultaneo dei due stick analogici consente pertanto il puntamento manuale di un bersaglio, sia da fermi che in movimento, quale che sia la sua angolazione rispetto al protagonista. Manovre come il salto o la capriola sono eseguibili agendo sui due dorsali destri, mentre ai sinistri sono associate le necessarie funzioni di attacco.

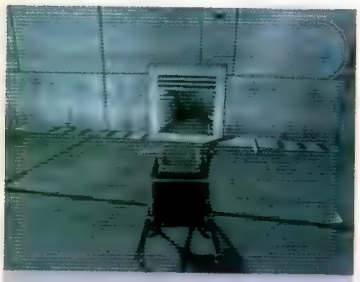
Malgrado l'iniziale disorientamento, tra il giocatore e la sua rappresentazione oltre lo schermo matura presto una perfetta sintonia, e la scioltezza prende il posto dell'incertezza. Ma soprattutto, l'impossibile diventa possibile: il nemico alle proprie spalle è pronto ad aprire il fuoco. Non c'è tempo per voltarsi senza incassare ingenti quantità di proiettili. E allora si balza in avanti ruotando contemporaneamente telecamera e reticolo di mira di 180 gradi così da centrare l'avversario. Maestosamente gratificante e, capovolgendo un modo di dire, più facile a farsi che a dirsi.

Più in generale, tutti i tasti del controller sono sfruttati per offrire un'ampia gamma di azioni senza che sia necessario sospendere lo scorrere del gioco transitando per tortuosi menù. La selezione delle armi passa per la semplice pressione dei tasti frontali, e non viene risparmiato neanche L3, impiegato per accovacciarsi. Tutto questo perché *Stand Alone Complex* è azione pura, inarrestabile. L'utente è sempre impegnato in scontri furiosi, assordato dai fischi delle pallottole e dalle grida dei soldati abbattuti.

Gli avversari fanno fuoco a vista preoccupandosi nel contempo della loro incolumità. Sebbene le insipienti routine di intelligenza artificiale non facciano di loro antagonisti particolarmente memorabili, i nemici cercano posizioni favorevoli per proteggersi e sanno cogliere le opportunità di allestire insidiose manovre di accerchiamento. L'avventura è occasionalmente punteggiata dal confronto con semplici boss, la cui facilità all'addomesticamento mal si coniuga con la loro scarsezza numerica.

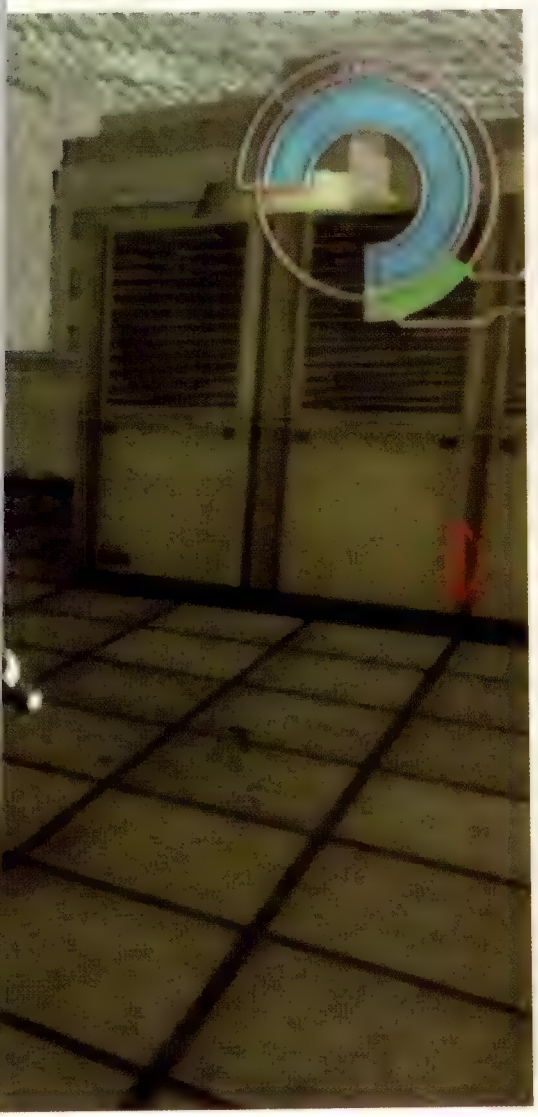
A medio o a lungo raggio, variabile per potenza e rapidità di fuoco, il corredo bellico lasciato a terra dai caduti rappresenta l'unico fattore strategicamente rilevante in battaglia. Il giocatore può attingervi liberamente, ma l'impossibilità di trasportarne più di due esemplari alla volta obbliga a ponderare quali siano gli strumenti d'offesa più adatti a sopravvivere al conflitto in corso. Tuttavia, il numero di nemici è tale da mettere a disposizione una quantità praticamente illimitata di munizioni, rimuovendo ogni freno inibitore del dito sul grilletto in favore della devastazione sfrenata.

Poco è concesso all'esplorazione e nessun enigma rallenta il flusso degli eventi, organizzati in maniera tale da non costringere mai a ripercorrere sentieri già battuti per



Controllo remoto

Motoko è specializzata nell'hackeraggio dei sistemi informatici. Accedendo ad appositi terminali, è possibile interfacciarsi con robot o altri mezzi meccanici per assumerne temporaneamente il controllo. Rifacendosi alle avventure di Abe nella serie di Oddworld Inhabitants e al vecchio classico di Andrew Braybrook *Paradroid*, il gioco prevede l'utilizzo dell'unità ospite per conseguire finalità fuori dalla portata di Motoko. Nel caso mostrato in foto, il piccolo automa deve infilarsi in uno stretto cunicolo per raggiungere ed attivare un interruttore che permetta alla cyber-poliziotta di proseguire.



Ad esclusione di alcune armi speciali (come quella in foto), il gioco non prevede un sistema di agganciamento automatico del bersaglio, richiedendo al giocatore riflessi pronti e una mira texiana

recuperare oggetti distribuiti con pretestuoso disordine. Tuttavia, il gioco concede momenti di sana riflessione allorquando ambienti apparentemente inagibili necessitano la meticolosa indagine della loro conformazione prima di essere compresi. Nel corso dell'avventura, frequenti comunicazioni radiofoniche forniscono istruzioni sugli incarichi da svolgere, mentre un rilevatore di prossimità fa la sua comparsa su schermo indicando la posizione del prossimo obiettivo da raggiungere, nonché la sua distanza in linea d'aria. In questo modo il gioco si lascia completare senza troppe difficoltà nella seppur totale ignoranza della lingua giapponese, e mai si sfiora il rischio di brancolare nel buio per mancanza di indizi sul da farsi. L'utilità dei dialoghi ai fini della risoluzione del gioco è nulla, e vanno pertanto intesi come uno strumento per accrescere la presa emotiva sul giocatore assieme alla caratterizzazione dei personaggi coinvolti nelle vicende.

Questo secondo spin-off videoludico di *Ghost in the Shell* può dunque considerarsi una variante semplificata di *Syphon Filter* riletto in chiave anime. L'azione scorre fluidamente, senza soste, ma è superficiale e prevedibile. È intrattenimento piacevole, ma limitato nel tempo. E non è molto. *Stand Alone Complex* è facile, tremendamente. Nonostante un elenco di tre livelli di difficoltà anticipi l'inizio dell'avventura quasi a rassicurare il giocatore sulla sua longevità, di fatto soltanto il più elevato garantisce un grado di sfida che superi la prova week-end. Affrontarlo anche solo a livello medio significa vederlo sfiorire in tempi brevissimi, complice la possibilità di continuare sempre dall'ultima locazione raggiunta all'interno di un livello.

La brevità di *Stand Alone Complex* è un handicap che penalizza oltremodo un titolo comunque capace di catturare ottimamente lo spirito della serie. Gli stessi doppiatori dell'anime originale prestano la voce ai personaggi del gioco, e l'illusione di essere il protagonista di un anime giapponese è rafforzata dalla realizzazione grafica. Pur non brillando sotto l'aspetto squisitamente tecnico, è specchio fedele della fonte che l'ha ispirata. La piattezza e la ripetitività delle texture sono riscattate dal comportamento egregio del frame rate, occasionalmente suscettibile di cali improvvisi che mai intaccano il ritmo di gioco o peggio ancora la leggibilità della scena.

In sintesi, *Stand Alone Complex* è una passerella di archetipi. Un'esperienza che si distende su un letto di idee già ampiamente collaudate e di provata efficacia, ma lo fa fieramente perché mette insieme le 'citazioni' raccolte con merito e dignità propria. Non più titolo di nicchia, rivolto esclusivamente agli amanti della serie come il predecessore, ma prodotto completo ed autonomo dedicato a chiunque desideri un discreto sparatutto condito con un pizzico di avventura, purché disposto a scendere a patti con la banalità di fondo e con una longevità ben inferiore alla media del genere.

Voto: Sei su dieci

Multiplayer

La divertente modalità multi-giocatore compensa in parte l'eccessiva brevità di *Stand Alone Complex*. Fino a quattro partecipanti possono sfidarsi tramite schermo condiviso nell'unico tipo di competizione previsto: deathmatch in singolo o a squadre di due componenti ciascuna. Le opzioni concedono di definire le armi recuperabili nelle arene, di regolare il tempo limite, di stabilire il numero di frag necessario per decretare il vincitore assieme alla disponibilità di munizioni illimitate o meno. La scelta dell'arena è vincolata al livello raggiunto nella modalità principale, pertanto è possibile sperimentarle tutte solo a gioco completato.

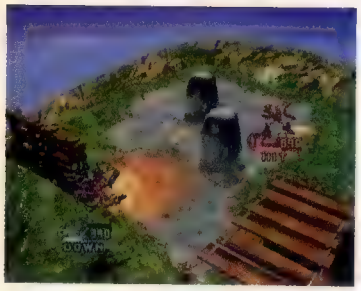
4:3
Scansione progressiva (480p)

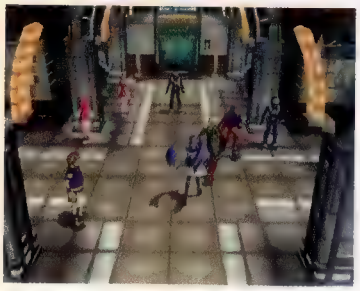
Stereo

4

Custom Robo Battle Revolution

Sistema: **GameCube** Versione: **Giapponese** Produttore: **Nintendo** Sviluppatore: **Noise**





Per godere al massimo dell'opzione multiplayer, *Battle Revolution* costringe ad avanzare nella modalità in singolo. Il che, vista la qualità delle fasi RPG, è quasi offensivo

La formula deve essere quella giusta, non vi sono molti dubbi al riguardo. Sebbene il terribile esempio di *Gotcha Force* sia ancora ben impresso nella memoria, l'idea di un titolo capace di titillare le malsane tendenze collezionistiche di una schiera di giocatori ossessionati dal motto 'Acchiappali tutti!', ammiccando nel contempo al nostalgico sapore retrò degli ormai arrugginiti robot delle serie 'Transformers', continua ad esercitare un magnetismo piuttosto intenso. Ma come dimostrato fin troppo evidentemente dall'orribile esperimento di Capcom, riuscire a convertire questo mood incantato in termini videoludici non è un'impresa semplicissima.

Nintendo e Noise sembrano comunque partite da queste premesse per la realizzazione di *Custom Robo Battle Revolution*, appoggiandosi in maniera del tutto naturale alle proprie competenze specifiche che, di fatto, si traducono rispettivamente in una gongolante parentela con il franchise dei pestiferi *Pokémon* e in una stretta somiglianza con i precedenti episodi della serie *Custom Robo*.

I primi due capitoli, sviluppati per Nintendo 64 e confinati in Giappone dall'ormai proverbiale miopia della mamma di Kyoto, rappresentavano dei piccoli e grezzi gioiellini, anticipando di fatto (come già il terzo gioco della saga, *Custom Robo GX*, disponibile per GBA) moltissimi dei punti di forza di questa versione per GameCube, tra i quali la sbilenca atmosfera tra il cyber-

> "È nella caratterizzazione dei robot che si riconosce tutta l'esperienza guadagnata da Nintendo in anni di schizzi e bozzetti d'area *Pokémon*"

Robot tascabili

La serie *Custom Robo* accompagna ormai le piattaforme di Kyoto dai tempi di Nintendo 64, quando in Giappone vennero pubblicate, e accolte con discreto entusiasmo, due diverse edizioni. In tempi più recenti, invece, è arrivato il terzo capitolo della saga, *Custom Robo GX*, sviluppato specificatamente per GBA. Questa versione, se spogliata delle fittissime pagine di dialogo tra i personaggi, è un semplice arcade di vecchio stampo, con i robot che saltellano e svolazzano in arene bidimensionali rovesciandosi addosso fasci luminosi e testate esplosive. Il tutto, per la gioia dei bimbi Nintendo, inquadrato da una telecamera che si esibisce in una mezza infinità di zoomate degne del famigerato Mode 7.

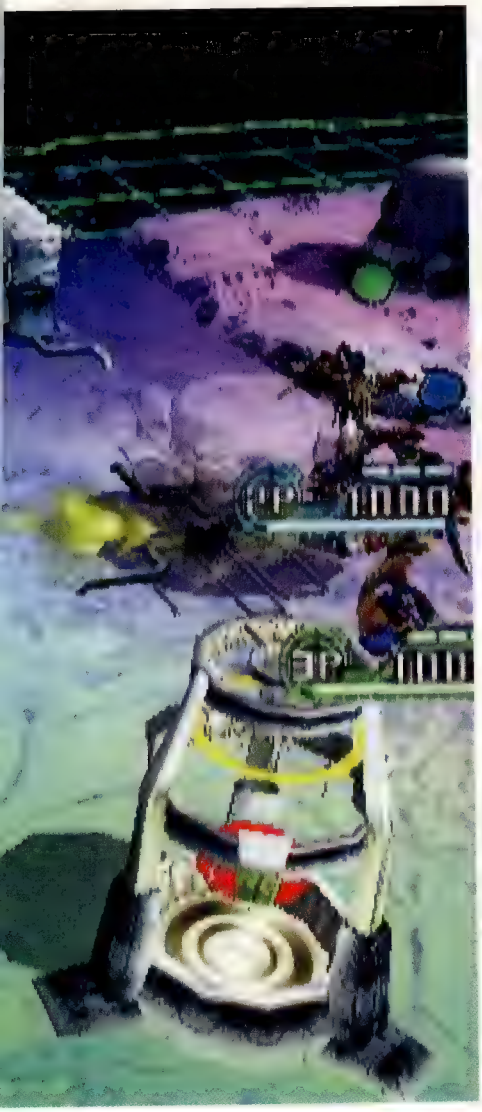
punk più becero e l'anime adolescenziale, l'ossessionante componente archivistica e, soprattutto, la meccanica di gioco delle battaglie, che potrebbe sintetizzarsi in un laconico '*Virtual On* per i più piccini'.

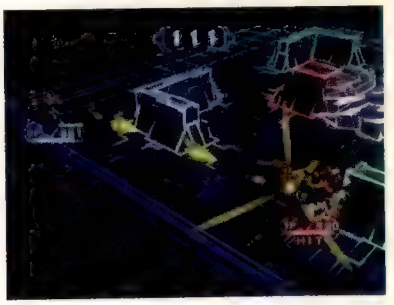
Uno degli aspetti che invece pare aver subito un lavoro di ampliamento e approfondimento è la struttura RPG, sempre che si possa parlare di RPG riferendosi alla possibilità di battezzare il proprio personaggio, alla libertà di gironzolare per una semplicistica mappa poligonale e all'obbligo di seguire, per l'ennesima volta, una trama tristemente banale. Le blande premesse narrative (che fortunatamente nella versione giapponese rimangono soffocate da una fitta coltre di ideogrammi) si rivelano decisamente infelici, mentre le stereotipate caratterizzazioni dei personaggi e la dozzinale componente tecnologica finiscono addirittura per risultare imbarazzanti. I modelli poligonali, in particolare, camminano barcollanti sul confine che divide gli arzigogolati picchi a 128bit dai semplicistici spigoli prodotti dalle tecnologie precedenti. Il gruppetto degli imbranatissimi protagonisti, capitanato dal proprio flemmatico alter ego, pecca sia per ispirazione immaginifica che per mero artigianato grafico, con animazioni lignee e ferruginose assolutamente sconfortanti. Il team di sviluppo è riuscito a fare addirittura di peggio per quanto riguarda le scenografie e le ambientazioni, povere di dettagli e architettonicamente risibili, banalizzate ulteriormente da un sistema di illuminazione assolutamente dilettantesco.

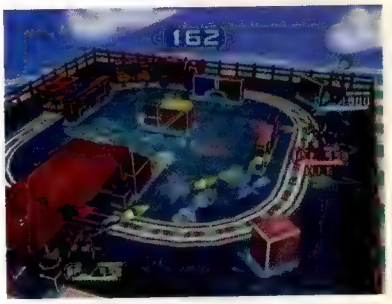
Con queste premesse, e dopo essere stati strattonati in malo modo verso l'arena dove si svolge la prima battaglia, l'impatto con il cuore vero e proprio del gioco è una rivelazione. Improvvisamente, infatti, *Battle Revolution* non solo si scrolla di dosso le velleitarie e goffe componenti RPG, così come il traballante comparto tecnologico, ma addirittura viene rischiarato da una riuscitissima meccanica di gioco genuinamente arcade. Gli scontri si svolgono in piccole arene tridimensionali dalla struttura decisamente semplicistica (la cui superficie è talvolta costellata da una moltitudine di improbabili barriere mobili), nelle quali il robot controllato dal giocatore ha il solo compito di distruggere il mech guidato dalla CPU.

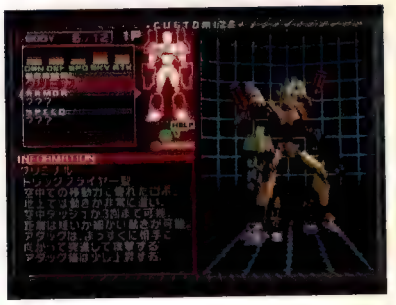
Le battaglie, che nelle prime ore di gioco si crogiolano in un livello di difficoltà risibile, offrono una manciata di minuti di pura, caotica, frenetica azione adrenalinica, andando a sfondare etichette ludiche e limitanti suddivisioni in 'generi', e piombando con prepotenza nelle vicinanze di quel caos di tattiche improvvisate, strategie oblique e furibondi maltrattamenti del joypad che risponde al nome di *Super Smash Bros. Melee*.

Anche il sistema di controllo, che abbandona l'onere della regia virtuale ad una telecamera stranamente efficace (soprattutto agli occhi ancora disorientati dall'ubriacante uso delle prospettive di *Gotcha Force*), risulta estremamente funzionale, trasparente ed invisibile. L'ulteriore nobilitazione delle fasi di combattimento, scandite da una sequela di brani di musica dance di dubbia qualità, prende slancio anche dall'utilizzo delle potenzialità hardware che, sebbene lungi dal









I robot, così come i gadget e le armi, possono essere esaminati e studiati nei minimi particolari. L'ostacolo linguistico, comunque, porta a consigliare di attendere l'ormai confermata edizione statunitense

far gridare al miracolo, si concretizzano in una serie di arene dalla stralunata ambientazione (e che quindi passano dal 'naturalistico senza pretese di realismo' al 'virtuale con licenza umoristica'), graziate da uno discreto sfruttamento delle trasparenze e delle fonti luminose, e vivacizzate dai balletti schizofrenici degli scontri che vi hanno luogo.

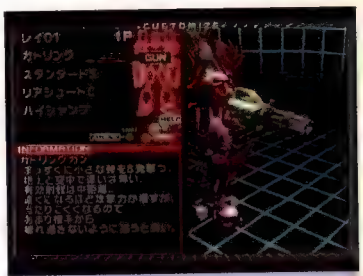
Questi ultimi vedono come protagonisti assoluti i lucidissimi esoscheletri dei robot assemblati dal giocatore e dai suoi avversari, robot che calpestano, per quanto riguarda anche solo l'inventiva strutturale, gli anonimi soldatini di *Gotcha Force* e, addirittura, i grezzi ma carismatici mech di *Virtual On*. È proprio nella caratterizzazione dei robot che si riconosce tutta l'esperienza guadagnata da Nintendo in anni di schizzi e bozzetti d'area *Pokémon*, con le silhouette dei mech che strappano arti, ali, artigli e carapaci agli insetti, ai crostacei e ai rettili.

Proprio a questo punto *Battle Revolution* freme di un nuovo sussulto d'interesse, visto che anche il solo accennare al fenomeno *Pokémon* spiana la strada alla già citata componente collezionistica (strettamente legata al fatto che, dopo particolari scontri portati a termine con esito positivo, si viene ricompensati con un nuovo gadget) e, soprattutto, alla personalizzazione del proprio guerriero di latta. Con più di 200 fra armi, articolazioni e parti varie assemblabili in totale libertà, ognuna caratterizzata da differenti potenzialità offensive e difensive, viene praticamente naturale perdersi in assurdi esperimenti in precario equilibrio tra eleganza estetica, potenza balistica e, ovviamente, velocità di ritirata.

Constatati gli evidenti limiti della struttura di gioco principale e la pochezza della trama, contrapposti al valore delle sezioni arcade e delle loro infrastrutture, viene quindi naturale andare a rovistare nello sgabuzzino dedicato al multiplayer di *Battle Revolution*. In questa sezione, incentrata sui soli scontri nelle arene, si nasconde il fulcro dell'esperienza, di fatto l'ennesimo party game made in Nintendo. Le opzioni di questa modalità, che consentono a quattro diversi giocatori di combattersi divisi in team o di cimentarsi in una confusionaria battaglia tutti contro tutti, vanno a riassumere tutti gli aspetti positivi di *Battle Revolution*, ovvero quelli più dinamici, detonanti, pirotecnici e compulsivi.

Tutti quegli aspetti che, guarda caso, ricordano le ore passate da bambini a far combattere tra di loro robot di metallo armati di alabarde spaziali e magli rotanti, con la bocca piena di fragorose esplosioni onomatopeiche.

Voto: Sette su dieci



Armi e bagagli

La fase di personalizzazione del proprio robot è senza dubbio una delle sezioni meglio riuscite di *Battle Revolution*. La scelta principale, ovviamente, riguarda la morfologia del mech, a cui successivamente verranno assegnati armi e gadget. Il processo di assemblaggio è assolutamente intuitivo ed è piuttosto semplice riuscire a costruire una perfetta macchina da guerra in preparazione delle sfide in multiplayer. Particolarmente esaltanti i combattimenti a base di lanciafiamme, soprattutto nell'arena che ricostruisce il modellino di un trenino elettrico. Eh sì, **Videogiochi** dovrebbe decidersi a crescere.

scheda tecnica

4:3
Scansione progressiva (480p)

Stereo
Dolby Pro Logic II

Nelle aree più fredde si forma del ghiaccio sulla lente della telecamera virtuale. In compenso sono stati eliminati gli appannamenti

Metal Gear Solid: The Twin Snakes

Sistema: **GameCube** Versione: **Americana** Produttore: **Konami** Sviluppatore: **Silicon Knights/KTYO**

Se hai realizzato un'opera abbastanza importante da meritare un remake significa che hai creato un caposaldo della storia videoludica. Hideo Kojima, accanto a Shinji Mikami, è uno dei pochi autori ad aver avuto l'onore di poter riproporre alle nuove generazioni una loro vecchia opera. È un'operazione piuttosto nuova per l'industria dei videogame ed è da considerarsi come l'assegnazione di un'ideale medaglia al valore, un riconoscimento per i risultati ottenuti. Certo la pubblicazione di *Metal Gear Solid: The Twin Snakes* è anche e soprattutto una operazione commerciale per sfruttare una seconda volta il successo di un titolo vendutissimo, ma ciò non toglie che il più famoso capitolo della serie meriti di essere rigiocato.

Un remake, in pratica, è un falso storico, una scorciatoia per raggiungere chi non sa apprezzare i film in bianco e nero o i videogiochi di quasi dieci anni fa, ma è anche l'opportunità, per le nuove generazioni, di conoscere titoli che rimarrebbero altrimenti inaccessibili, non tanto per problemi tecnici quanto per questioni banalmente estetiche. Dieci anni nell'industria dei videogiochi corrispondono a cinquant'anni in quella del cinema. Se guardi 'Nosferatu' di Friedrich Wilhelm Murnau ti vengono i colpi di sonno anche nelle scene più drammatiche. Se guardi 'Bram Stoker's Dracula' di Francis Ford Coppola, no.

Il fatto che *Metal Gear Solid: The Twin Snake* sia compatibile con la modalità Progressive Scan è lodevole, ma certe compenetrazioni tra poligoni si potevano evitare

"Forse alle nuove generazioni piace di più un Solid Snake che si produce in capriole al rallentatore manco fosse il cugino di *Viewtiful Joe*"

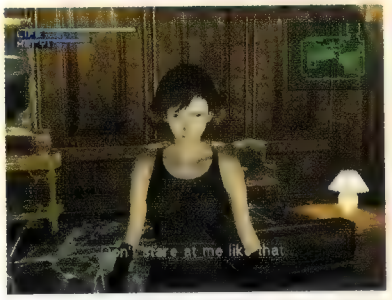
Ma *Metal Gear Solid: The Twin Snakes* è un videogame, non un film, e realizzarne un remake non significa solo aggiungere un po' di colore e qualche effetto speciale. La nuova edizione di quello che, per quanto riguarda trama e personaggi, è da molti considerato il miglior capitolo della saga, sfrutta tutte le innovazioni che hanno reso *Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty* tanto interessante. Ritornato a Shadow Moses, Solid Snake si scopre così in grado di raccogliere e trascinare i corpi dei soldati svenuti o uccisi, nascondersi negli armadietti, aggrapparsi alle balconate, sparare utilizzando la soggettiva, minacciare gli avversari per farsi consegnare le dog tag o distrarli lasciando in giro riviste per adulti. Come in *Sons of Liberty* esistono tre livelli di allarme (Alert, Evasion e Caution) che incidono sul comportamento della guardie e Snake deve curarsi dopo esser stato ferito per evitare di lasciare scie di sangue che conducano alla sua posizione.

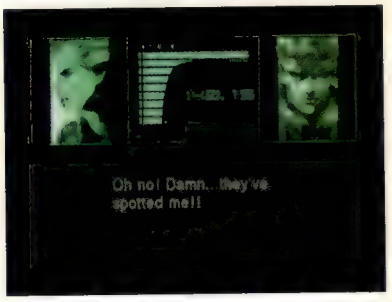
Sebbene tutti gli elementi tratti da *Sons of Liberty* si adattino perfettamente al gioco, sfortunatamente lo stesso non si può dire delle aggiunte veramente originali apportate da Silicon Knights. La roccaforte militare in mano ai terroristi è senz'altro più bella da vedere, ma alcuni volti non convincono. Nel 1998, i pochi poligoni che andavano a formare i connotati di Sniper Wolf lasciavano immaginare una bellezza feroce e indomabile: ora il viso pallido della cecchina non regge il paragone con le top model digitali a cui le console di nuova generazione hanno abituato. Con la sua visuale dall'alto, gli oggetti sospesi a mezz'aria e le guardie che si dimenticano dell'allarme in corso appena Snake esce dalla stanza, la serie di *MGS* non ha mai fatto del realismo il suo punto di forza. Già *Syphon Filter* su PSone batteva l'opera di Kojima in questo senso. Ciononostante certi particolari potevano essere meglio curati. Il visore termico, ad esempio, è ora alla *Splinter Cell* (parti fredde in blu, parti calde in rosso e tiepide in giallo), con l'unica differenza che risultano 'calde' anche le cose fredde ma utili, come ad esempio le casse delle munizioni. La sensazione che in molti casi il gioco sia stato modificato con scarsa attenzione è confermata da altri dettagli. In una scena di intermezzo, ad esempio, Grey Fox è ricoperto di sangue, ma nel combattimento immediatamente successivo appare lindo e pulito come nell'opera originale. Durante un'altra sequenza dello stesso combattimento, il ninja viene scaraventato contro dei supercomputer mandandoli in frantumi, eppure nella scena successiva sono perfettamente intatti e funzionanti.

Per chi ha amato lo splendido episodio edito su PSone, i filmati diretti da Ryuhei Kitamura potrebbero lasciare l'amaro in bocca. Ciò che quasi dieci anni fa era spettacolare e cinematografico ora è diventato assurdamente iperbolico al punto da diventare involontariamente ridicolo. Nel 1998 migliaia di giocatori si commuovevano durante la morte di Sniper Wolf. Nel 2004, quando Snake dà il colpo di grazia alla cecchina morente che sputa sangue in modo alquanto disgustoso, si sta ancora ripensando alla scena in cui Solid fa saltare il fucile da terra con un calcio, lo afferra al volo e spara senza utilizzare il mirino centrando l'avversaria nel cuore, sebbene fosse già da

Mutazioni intelligenti

Nel *Metal Gear Solid* del 1998 non era possibile utilizzare le armi in soggettiva. *Metal Gear Solid: Twin Snakes*, invece, eredita da *Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty* anche questa possibilità. Di conseguenza, i duelli contro Revolver Ocelot e Psycho Mantis sono stati intelligentemente modificati per costringere il giocatore ad utilizzare la nuova opportunità. Ora l'inquadratura dall'alto è più ravvicinata, il che limita la visuale rendendo necessario passare in prima persona per individuare il bersaglio e colpirlo.





Le comunicazioni via codec sono le stesse del 1998. La versione che verrà distribuita in Italia sarà tradotta nei sottotitoli ma non nel doppiaggio

un quarto d'ora con l'arma puntata sull'eroe. Esagerazioni oltre ogni limite o 'True Lies' alla James Cameron, se preferite. Forse alle nuove generazioni piace di più un Solid Snake che cammina sui missili (letteralmente) e che si produce in capriole al rallentatore manco fosse il cugino di *Viewtiful Joe*, ma **Videogiochi** rimane del parere che la sobrietà dei filmati del capitolo per PSone fosse più elegante. La questione salta fuori già dalla sequenza iniziale del gioco: la colonna sonora liricheggiante che apriva in modo tanto originale l'episodio per PSone è stata sostituita da un brano decisamente meno ispirato e da un Solid Snake che si esibisce in un imbarazzante quanto inutile capriola subacquea per la gioia del pubblico. Per quanto riguarda il sonoro, bisogna però ammettere che rivivere *Metal Gear Solid* nella gloria del Pro Logic II è un piacere, specialmente quando, nascosti sotto un camion, l'audio posizionale consente di indovinare la posizione delle guardie che vi passeggiano intorno.

L'autocelebrazione di Nintendo, di Konami e di Silicon Knights durante l'avventura strappa sempre un sorriso e, in fin dei conti, è cosa gradita. Kojima riesce anche stavolta a rompere un nuovo tabù citando un gioco PS2 in un titolo per GameCube. Quando un filmato di *Zone of The Enders: the 2nd Runner* fa la su comparsa nel bel mezzo di un dialogo tra Otacon e Snake, si ha l'impressione che quel sanguinoso conflitto chiamato 'Console War' sia stato interrotto per almeno dieci secondi.

Per quanto riguarda la trama, *Metal Gear Solid* è molto più accessibile di *Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty*. I colpi di scena non creano quella confusione allucinatoria che ha fatto tanto discutere chi ha amato od odiato *Sons of Liberty*. I riferimenti metareferenziali sono più velati: Revolver Ocelot guarda il giocatore negli occhi quando gli dice che è inutile utilizzare l'autofuoco durante la sessione di tortura, Psycho Mantis riconosce i salvataggi di *The Legend of Zelda: The Wind Waker* o di *Eternal Darkness* eventualmente presenti nella memory card e Solid Snake, quando il telepate chiede all'utente di appoggiare il controller per terra, fa un cenno di assenso guardando verso la telecamera. I membri di Foxhound rimangono comunque gli avversari meglio caratterizzati che Solid Snake abbia mai incontrato.

A conti fatti *Metal Gear Solid: The Twin Snakes* è stato migliorato nella giocabilità ma peggiorato nei filmati. C'è però un altro grosso difetto. Che fine hanno fatto le missioni virtuali contenute in *Metal Gear Solid: Special Missions*? Era già tutto pronto, perché non inserirle? Niente livelli da puzzle game, niente 'missioni' nei panni di Grey Fox, niente foto a Naomi. Non si ha diritto di chiedere il massimo quando il massimo è già disponibile? Le nuove generazioni hanno la memoria corta, **Videogiochi** no, e continua a preferire 'Nikita' a 'Nome in codice: Nina'.

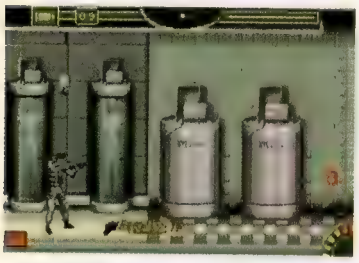
Voto: Sette su dieci

Questione di abitudine

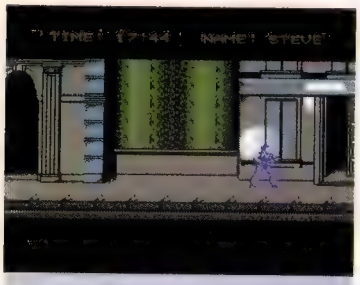
Il controller di GameCube ha un tasto dorsale in meno rispetto al DualShock2, ma il sistema di controllo è stato adattato senza grossi traumi. Per attivare/disattivare l'arma velocemente, occorre premere lievemente ma rapidamente uno dei grilletti. All'inizio è un po' scomodo, soprattutto nei combattimenti in cui bisogna utilizzare lo Stinger, ma dopo un po' di pratica l'abitudine provvede a rimediare. Il grossissimo tasto A, invece, serve anche per saltare a piè pari i dialoghi via codec.

Tom Clancy's Splinter Cell Pandora Tomorrow

Sistema: **Game Boy Advance** Versione: **Europea** Produttore: **Ubisoft** Sviluppatore: **Interno**



Le sezioni a schermo fisso caratterizzate dalla visuale in prima persona (con relativo mirino) costituiscono un discreto diversivo, ma non aggiungono granché alla meccanica di gioco e ricordano decisamente (pure loro...) il vecchissimo *Hostages*



Similitudini

Pubblicato da Infogrames al tramonto degli anni 80, *Hostages* permetteva agli utenti delle piattaforme più popolari dell'epoca di cimentarsi con il recupero di alcuni ostaggi rinchiusi in un'ambasciata controllata da un gruppo terroristico. Il gioco prevedeva una prima fase di appostamento a scorrimento laterale (con l'allora rivoluzionaria possibilità di nascondersi 'nel' fondale), un tiro al bersaglio alle finestre dell'ambasciata, una discesa con le corde lungo le pareti dell'edificio e un'avvincente incursione ripresa in prima persona. Certo, *Pandora Tomorrow* vanta parecchi gadget moderni come la visione notturna e quella termica, ma non notare le somiglianze tra i due giochi è praticamente impossibile...

Così tante possibilità, e così poche occasioni per metterle realmente a frutto. Questo, in sintesi, potrebbe essere il giudizio su *Pandora Tomorrow* per GBA. Perché in questa sua seconda missione il buon vecchio Sam Fisher ha effettivamente a sua disposizione un ventaglio di azioni impressionante per un titolo portatile, ma appare clamorosamente orfano di un game design in grado di esaltarne a dovere le capacità.

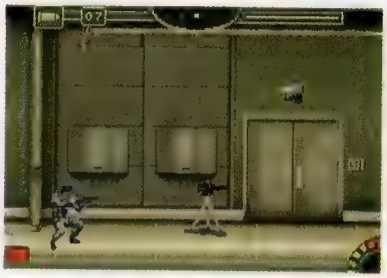
È innegabile, ad ogni modo, il (modesto) passo in avanti compiuto da Ubisoft rispetto al primo *Splinter Cell* per GBA, il che testimonia, se non altro, gli sforzi profusi dalla softco francese. Rispetto al suo predecessore, infatti, *Pandora Tomorrow* cattura con esiti decisamente migliori lo spirito dei suoi fratelli maggiori a 128bit, con l'atletico agente Fisher finalmente in grado di utilizzare il suo sofisticato fucile, di lanciare granate accecanti, di bloccare i suoi avversari assalendoli alle spalle e di estorcere loro informazioni preziose e, all'occorrenza, persino scansioni retiniche volte allo sbloccaggio di determinate porte.

Poco importa se il sistema di controllo pecca talvolta di imprecisione e se la lotta corpo a corpo è risolta in maniera a dir poco rudimentale: si tratta infatti di carenze ampiamente compensate dall'introduzione di un utilissimo radar e dalla possibilità di sparare alle telecamere e alle luci, di controllare l'area circostante senza farsi individuare, di trascinare i nemici abbattuti al di fuori della visuale dei loro compagni, di muoversi lungo sporgenze e tubature sospese, di schiacciarsi contro i muri per spostarsi di soppiatto e di calarsi con una corda lungo le pareti di alcuni edifici. Peccato, però, che tutto questo nascondersi, schiacciarsi e calarsi ricordi molto lo storico *Hostages*. E che anche il ritmo di gioco, invero un filo sonnolento, lo riporti alla memoria con una certa insistenza.

È vero che lo sgusciante Sam Fisher vanta una mobilità palesemente superiore a quella delle legnose teste di cuoio protagoniste di *Hostages*, ed è altrettanto vero che *Splinter Cell* è un gioco di respiro immensamente più ampio se paragonato al suo ispiratore, ma con una quindicina di anni di evoluzione sul piatto della bilancia tutto ciò è quantomeno scontato. Ciò che non è scontato, ed anzi è inaccettabile, è quanto poco *Pandora Tomorrow* si distacchi all'atto pratico da *Hostages*: ci si imbosca nell'ombra, si attende il passaggio del pericolo, si esce allo scoperto con cautela (e lentamente, molto lentamente) e si procede verso l'obiettivo successivo. Tutto qui, fine. Senza contare, poi, che i dialoghi sono francamente atroci, che la storia è raccontata in malo modo, che spesso e volentieri non viene fornita alcuna spiegazione per le limitazioni imposte al protagonista (perché in alcune missioni non si può assolutamente uccidere nessuno, nonostante ci si muova all'aperto e i rumori dei colpi siano quasi impossibili da sentire per gli avversari?), che la grafica occasionalmente impastata impedisce di scorgere immediatamente le sezioni utili dello scenario e che l'audio è noioso e nulla più. E che *Pandora Tomorrow*, fondamentalmente a causa di una pianificazione vagamente miope e sicuramente distratta, finisca per essere ben presto ripetitivo, e per di più pure piuttosto facile e breve.

Il che, inutile dirlo, tarpa definitivamente le ali ad un progetto che, se si volesse essere un po' cattivelli, potrebbe iniziare a far nascere il dubbio che i giochi d'azione con corpose componenti stealth siano sostanzialmente inadatti ad una piattaforma portatile. **Videogiochi** spera di sbagliarsi, e si sa che la speranza è l'ultima a morire, ma si sa altrettanto bene che la speranza, da sola, non basta. Ubisoft prenda nota, per cortesia, e arrivederci al prossimo *Splinter Cell*.

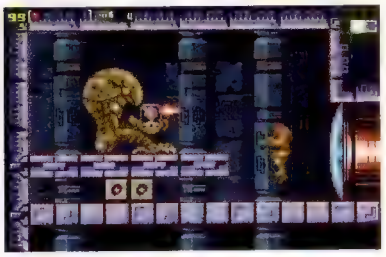
Voto: Cinque su dieci

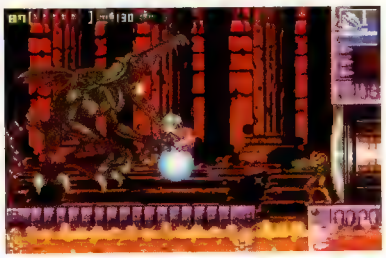


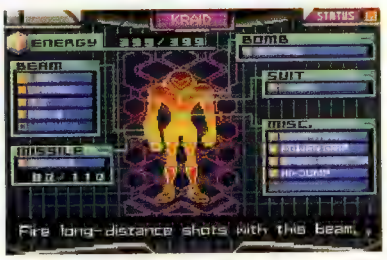
L'accesso ai computer, lo spegnimento delle mitragliatrici fisse e l'apertura di porte e casseforti passano per la risoluzione di puzzle estremamente semplici, utili comunque per incrementare leggermente la varietà del gioco

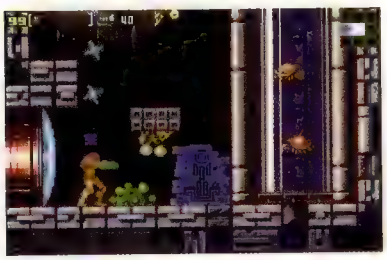
Metroid: Zero Mission

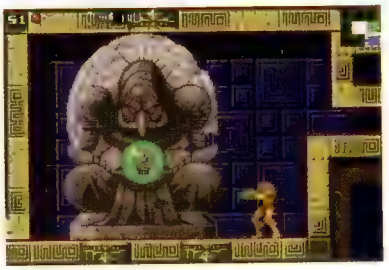
Sistema: **GBA** Versione: **Americana** Produttore: **Nintendo** Sviluppatore: **Interno**











(a sinistra) Laddove la parte giocata di *Zero Mission* fa luce sulla prima missione di Samus Aran, le gallerie di immagini ne narrano l'infanzia e ne sottolineano la femminilità...

Metroid: Zero Mission è un gran bel titolo, non c'è che dire. Certo, tecnicamente è un semplice remake del primissimo *Metroid*, ma in realtà Nintendo ha rimescolato abbastanza carte in tavola da renderlo quasi irriconoscibile, così familiare, eppure al tempo stesso così diverso. E non si parla solo di grafica e sonoro, ovviamente. La prima avventura di Samus Aran è stata infatti riproposta con una struttura dei labirinti più snella, meno arzigogolata, impreziosita da un piazzamento dei bonus più ragionato e da una serie di stacchi narrativi volti a fornire un background per *Metroid Prime* e *Metroid Fusion*.

Per ricollegarsi più agevolmente a questi ultimi, inoltre, *Zero Mission* non si ferma laddove l'originale per NES finiva, ma propone al giocatore un'ulteriore area nuova di zecca, parzialmente basata, tra l'altro, su un gameplay in cui la discrezione e l'aggiramento dei nemici hanno più importanza di quanta ne abbiano mai avuta negli altri giochi della serie. Ed avere più locazioni equivale, scontatamente, ad avere più *Metroid* lordo, ovvero più ludogodimento allo stato puro.

Zero Mission, quindi, è un gran bel titolo, come del resto s'è già detto in apertura. Ma, purtroppo, manca clamorosamente l'eccellenza, e per ben più del proverbiale soffio. Questo perché, nonostante sia estremamente godibile e un po' più esteso del suo predecessore, *Zero Mission* resta comunque troppo lineare, breve e facile.

Troppo lineare, perché i frequenti waypoint obbligatori indicano esattamente dove andare, annullando in larga parte il fascino dell'esplorazione e guidando il giocatore praticamente per mano, con una progressione quasi forzata. Il primo *Metroid*, al contrario, era l'apoteosi della libertà e consentiva addirittura di saltare numerose sequenze indispensabili, pur se soltanto grazie al sapiente sfruttamento di alcuni bug. Anche *Zero Mission*, ad onor del vero, concede talvolta di svicolare dal percorso allestito dai designer, ma si tratta di piccole, rare eccezioni che non diminuiscono la sostanziale linearità dell'avventura.

Avventura che è anche breve, brevissima, potendo essere completata in circa quattro ore al primo tentativo e in meno di tre una volta presa confidenza con la mappa e con gli immancabili passaggi segreti. Troppo poco, e per di più senza che al giocatore vengano proposte sfide degne di tale nome, visto e considerato che i nemici non oppongono una gran resistenza all'avanzamento di Samus Aran, che i puzzle sono generalmente elementari, che armi ed energia possono essere ripristinate spesso e volentieri e che se si esclude una singola, sparuta occasione, l'eliminazione degli imponenti boss non richiede alcuno sforzo.

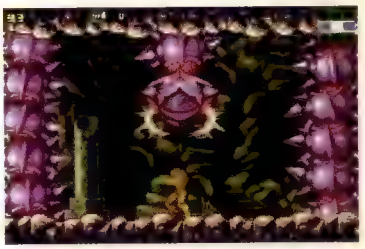
L'intrinseca validità del gameplay, i finali multipli, il livello di difficoltà aggiuntivo accessibile dopo il primo completamento dell'avventura, la gran bella grafica e gli eccellenti temi musicali (basati peraltro su quelli dell'originale) costituiscono senza ombra di dubbio altrettanti incentivi a giocare e rigiocare *Zero Mission* anche dopo averlo portato a termine, ma la sensazione che Nintendo abbia dimostrato una certa pigrizia di fondo permane e mette in dubbio la stessa legittimità di un remake come questo.

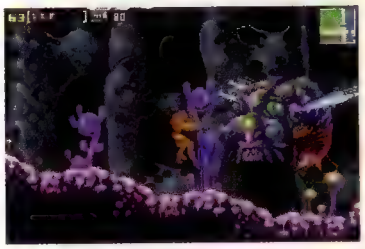
A limitare le potenzialità di *Zero Mission*, infatti, potrebbe essere stato proprio il suo strettissimo legame con il capostipite della serie, che avrebbe impedito a Nintendo di implementare nuove abilità per Samus Aran e locazioni aggiuntive di maggior peso. Oppure, e qui si entra nell'insidioso territorio delle ipotesi, il colosso nipponico potrebbe semplicemente aver cercato il massimo risultato con il minimo sforzo, capitalizzando la ritrovata fama del suo storico franchise con un titolo assai poco impegnativo dal punto di vista dello sviluppo.

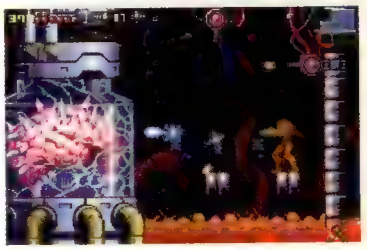
Sta di fatto che, dei sei *Metroid* prodotti nei 18 anni di vita della serie, ben tre sono usciti nel corso degli ultimi 24 mesi. Ragion per cui, se Nintendo (com'è facile intuire) ha intenzione di sfruttare in maniera intensiva/ossessiva le avventure di Samus Aran, farà meglio a rinfrescarne vigorosamente la struttura di base. *Zero Mission* è un buon titolo, ed è questo che conta, ma **Videogiochi** e il pubblico pagante non tollereranno altri remake privi di vere novità...

Voto: Sette su dieci

Connettività con *Metroid Fusion*







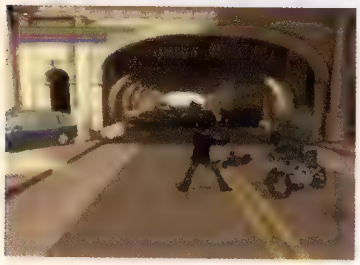
Accattivante come sempre, anche se ormai bisognoso di qualche aggiornamento, il gameplay classico di *Metroid* torna in *Zero Mission* con le sue locazioni nascoste, le aree da rivisitare dopo aver ottenuto determinate abilità e i boss mastodontici

Extra

Dopo essere stato completato almeno una volta, *Zero Mission* offre al giocatore una fedelissima riproduzione di *Metroid* per NES, datato 1986 e qui riproposto in veste migliore di quella, curiosamente sfocata, già 'ammirata' nell'analogo bonus incluso in *Metroid Prime*. L'omaggio, ad ogni modo, non è tanto un trucco per ingraziarsi il giocatore, quanto un modo per dimostrargli la natura di riarrangiamento, e non di semplice remake, di *Zero Mission*. Rispetto alla sua prima uscita, infatti, Samus Aran ha acquisito alcune abilità già viste in *Super Metroid* e *Metroid Fusion*, tra cui la capacità di sparare in diagonale e quella, sadicamente negata nel capostipite della serie, di accovacciarsi.

4:3
16:9

Stereo
Surround



Il DVD include le tracce sonore originali in inglese e in cantonese, così da rendere le sequenze animate ancora più coinvolgenti. È comunque presente un doppiaggio in lingua italiana di buona fattura

Danza letale

Alcune sequenze di gioco vedono il protagonista combattere al fianco della bella Michelle. In maniera analoga a quanto già visto nel film 'Romeo deve morire' (protagonisti lo stesso Jet Li e Aaliyah), i due possono sferrare colpi in combinazione, dando vita a uno spettacolare intreccio di danza e arti marziali. L'armonia delle sequenze di attacco è ulteriormente esaltata dalla fluidità dei movimenti motion captured. Resta purtroppo il rammarico per la latitanza di una modalità multiplayer, opzione che avrebbe offerto terreno fertile allo sviluppo di questa interessante cooperazione.

Rise to Honour

Sistema: **PlayStation2** Versione: **Europea** Produttore: **SCEE** Sviluppatore: **Team Triad**

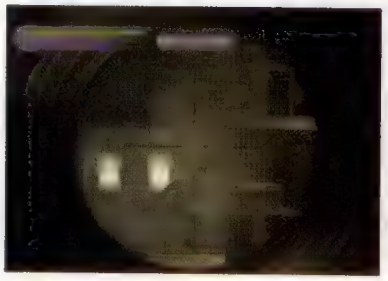
Per quanto i teorici del gameplay si affannino a sostenere che il videogioco non debba scimmiottare altri media, le manovre di avvicinamento tra cinema e videogame si fanno sempre più serrate. E così, dopo Bruce Willis in *Apocalypse* (PSone, 1998) e Jean Reno in *Onimusha 3* (pag. 34), anche Jet Li si aggiunge alla lista degli eroi transmediatici, prestando il suo volto e le sue movenze all'ultimo action game Sony.

L'idea alla base di *Rise to Honour* è estremamente chiara: sviluppare su PlayStation2 un film d'azione. E renderlo giocabile. La schermata iniziale, in questo senso, è una sincera dichiarazione d'intenti. Alle imprescindibili voci 'Nuova Partita' e 'Carica Partita', infatti, si affiancano la selezione dei capitoli, la possibilità di navigare tra i contenuti speciali e il menu delle lingue e dei sottotitoli. Si tratta di un'ambiguità con cui gli sviluppatori non smettono di giocare neppure una volta che si è impugnato il pad. Gli oltre sessanta livelli di *RtH* ricalcano nella forma le scene di azione di un lungometraggio: brevissimi, frenetici, spettacolari. A loro sostegno intervengono con puntualità gli innumerevoli filmati, realizzati seguendo pedissequamente le orme del cinema di genere.

RtH vuole essere qualcosa di più del solito film (poco) interattivo. Lo si intuisce dall'innovativo sistema di controllo, che cerca di coniugare la semplicità d'uso alla spettacolarità dell'azione. Il fulcro attorno a cui ruota l'esperienza di gioco è lo stick analogico destro, che riveste il ruolo di 'pulsante' d'attacco. È sufficiente inclinarlo verso l'obiettivo per sferrare un pugno o un calcio nella sua direzione. Con tocchi ripetuti si innescano sequenze di colpi che, se portate a buon fine, culminano in una breve cut scene in slow motion. Questa soluzione ha il merito di slegare il giocatore dal vincolo del lock sul singolo nemico, permettendo di gestire in scioltezza anche scontri contro cinque o più avversari.

Quanto è guadagnato in facilità d'uso, tuttavia, viene eroso dalla mancanza di precisione e tecnicismo. La prospettiva trae facilmente in inganno, sicché capita spesso di sferrare colpi nel vuoto piuttosto che al ciccione che si accinge a piazzarti un pugno in mezzo agli occhi. Inoltre, la rissosità degli scontri porta a ruotare lo stick destro furiosamente, con buona pace della profondità e delle combo 'ritmate'. L'equilibrio è minato anche dall'inconsistente IA degli avversari, spesso e volentieri eliminabili con la ripetizione di una singola mossa.

L'uso dei tasti dorsali permette di ampliare lo spettro di azioni eseguibili dal proprio alter ego. Oltre alla parata e alle contromosse del caso, infatti, al giocatore è lasciata la possibilità di sfruttare i muri come superfici di appoggio per manovre evasive, o ancora di impiegare utensili o elementi d'arredo come strumenti d'offesa. Più in generale, l'uso del tasto R1 varia in relazione al contesto di gioco. Se durante i combattimenti è abbinato alla funzione di parata e all'interazione con il fondale, in altri casi può servire a saltare determinati ostacoli o a nascondersi nell'oscurità.



(a sinistra) La corsa sulla barella è un classico della cinematografia action di matrice orientale. Poco sorprendentemente, in *Rise to Honour* rappresenta uno dei momenti più riusciti

La relatività del sistema di controllo è figlia della grande varietà di situazioni offerte. La dinamica dei combattimenti corpo a corpo viene spezzata dalle interferenze di altre meccaniche ludiche, in chiave sparatutto o stealth. Il giocatore si ritroverà quindi a vomitare piombo da due pistole galleggiando nel bullet time, a evadere il fuoco di un cecchino o a tentare l'intrusione furtiva nella roccaforte nemica. In ogni caso, il sistema di controllo rispetta le direttive di immediatezza che caratterizzano le fasi di combattimento. Facilità d'uso che in certi frangenti tende con decisione verso la limitatezza. Le fasi stealth poggiano su dinamiche elementari e le sparatorie sono ugualmente semplicistiche, complice anche un sistema di collimazione mirino-bersaglio davvero troppo automatico.

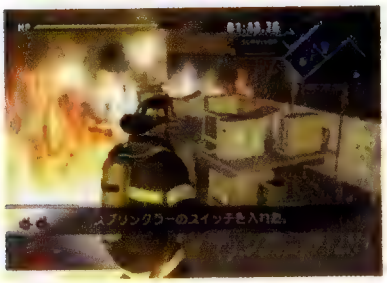
Sul versante tecnico è il motion capture a farla da padrone. Il contributo offerto dalle movenze dello stesso Jet Li garantisce all'azione un ottimo feeling cinematografico, e questo nonostante lo scarso dettaglio poligonale e la mediocre pulizia delle texture. Purtroppo la stessa cura non è stata riposta nell'amalgamare tra di loro le diverse movenze. Ogni sequenza di attacco finisce con una postura standard che comporta un breve istante di stasi. Pertanto il giocatore si trova per una frazione di secondo completamente vulnerabile al contrattacco nemico. Ed è inutile sottolineare come un tempo così breve, nelle dinamiche di un picchiaduro, possa fare la differenza fra la vita e la morte.

RtH soffre degli stessi limiti del genere cinematografico a cui si ispira. È fracassone, divertente, ma alla lunga terribilmente monotono e limitato. L'opera di Team Triad surriscalda i nervi e lo stomaco del giocatore, lasciandogli però il cervello in un grigio tepore.

Voto: Sei su dieci

Firefighter F.D. 18

Sistema: **PlayStation2** Versione: **Giapponese** Produttore: **Konami** Sviluppatore: **KCET**



Dean McGregor è il Max Payne dei vigili del fuoco. Una profonda ferita segna il suo passato, tanto sul piano personale quanto su quello professionale. La sorellina risulta dispersa in un incendio. Un rogo che Dean non riuscì a domare, e che ha lasciato un vuoto incolmabile nella sua vita. Da allora l'uomo si dedica anima e corpo alla sua professione. Perché dietro un muro di fiamme potrebbe nascondersi la chiave del mistero che gli toglie il sonno.

Le similitudini tra l'eroe Rockstar e quello Konami finiscono qui. Se il primo è l'epitome dell'azione dinamica, il secondo è un animale in gabbia in balia di un elemento: il fuoco. Ogni progresso deve essere guadagnato strappando terreno alle fiamme, che erodono costantemente spazio vitale. Dean ha a sua disposizione un variegato set di ferri del mestiere: un'ascia per abbattere gli ostacoli fisici, un manicotto per aggredire le fiamme e un dispositivo IFEX, una sorta di estintore a impulsi che svolge il ruolo di smart bomb. È inoltre possibile scegliere il tipo di erogazione più consona al contesto di gioco. Lo spruzzo ad ombrello è ottimo negli spazi stretti e rappresenta un vero e proprio scudo contro i lapilli incandescenti. Un flusso di acqua più concentrato è la soluzione migliore per aggredire le fiamme mantenendosi a distanza. Se poi la situazione si fa veramente disperata, è possibile invocare il momentaneo soccorso di un compagno di squadra.

Il titolo Konami incentiva la rigiocabilità offrendo filmati bonus da sbloccare, una modalità Time Attack e una serie di medaglie al valore da guadagnarsi sul campo

Nel gioco Konami la lotta contro il fuoco è un mezzo, non un fine. L'obiettivo è liberare i superstiti intrappolati negli scenari di gioco, arrivando a loro prima che la mancanza di ossigeno li soffochi. Una partita a *Firefighter* è quindi una spasmodica lotta contro il tempo e le avversità ambientali. Spesso le fiamme costituiscono un ostacolo insormontabile, e al giocatore è richiesto di trovare percorsi alternativi sfondando muri pericolanti o infilandosi nei condotti dell'aerazione. Altre volte è necessario recuperare una chiave per sbloccare l'accesso a locali altrimenti preclusi. In generale, il puzzle solving si rifà alle meccaniche classiche degli adventure moderni. I due elementi che dominano l'esperienza ludica, acqua e fuoco, non vengono quasi mai utilizzati per dare vita a soluzioni inedite. Un limite che condanna il gioco alla ripetitività dopo pochissime ore di fruizione, complice anche la linearità del level design.

Gli stessi eventi catastrofici che si susseguono su schermo sono imposti da uno script rigorosissimo. Se un barile di carburante, ad esempio, deve esplodere, lo farà indipendentemente dalla capacità del giocatore di isolarlo dalle fiamme. E lo farà solo quando Dean commetterà l'errore di avvicinarvisi. Il mondo di *Firefighter* è un micro-universo blindato, una spettacolare messa in scena che mina continuamente la sospensione dell'incredulità del giocatore. Una scelta di design che denuncia la volontà di simulare una pellicola cinematografica del genere catastrofico piuttosto che il vero mestiere del vigile del fuoco. Impressione rafforzata dai numerosi filmati che si frappongono tra una missione e l'altra, goffo tentativo di inserire gli incendi in un contesto narrativo.

Luci e ombre caratterizzano il sistema di controllo. Grazie all'uso combinato dei due stick analogici è possibile gestire autonomamente la deambulazione del protagonista e la direzione del flusso d'acqua, soluzione che mette a proprio agio sin dalle prime partite. Non altrettanto felice è la scelta di deputare azioni fondamentali come la schivata, il cambio del tipo di getto o la scelta dell'arma ai tasti frontali del controller, impostazione che costringe il giocatore ad abbandonare per istanti preziosi una delle due levette. Ma il difetto più grave è la generale legnosità e lentezza di Dean, restio a rispondere con solerzia agli input che gli vengono impartiti.

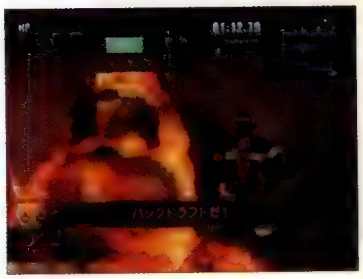
L'opera di Konami è un fuoco di paglia. Inizialmente si viene coinvolti dalla drammaticità dell'azione, gettandosi in apnea al salvataggio dei primi ostaggi. La facilità d'uso e l'abbondanza di effetti quali fumo, detonazioni e fiamme immergono subito nel vivo dell'azione. Dopo poche missioni, però, l'alone di novità inizia a sciogliersi, e vengono a galla i difetti strutturali più evidenti. E così *Firefighter* si mostra per quello che è: un mediocre survival horror con il distintivo da vigile del fuoco.

Voto: Sei su dieci

scheda tecnica

4:3

Stereo
Dolby Pro Logic II



Ogni volta che si apre una porta si rischia di essere investiti da una poderosa colonna di fuoco. In questi casi una veloce schivata laterale è l'unica salvezza

Mostri di fuoco

Ogni stage di *Firefighter* si conclude affrontando un 'incendio finale'. Questi immensi roghi attaccano seguendo pattern prestabiliti e sfruttano a loro vantaggio gli oggetti e le ambientazioni che li circondano, così da stimolare lo studio di un'adeguata strategia offensiva. Ed è proprio in queste occasioni che il titolo KCET regala sprazzi di inventiva. Dean si troverà impegnato a respingere l'attacco di camicie incandescenti che fluttuano nell'aria, oppure a spruzzare acqua per allontanare oggetti che rischierebbero di rovinargli addosso. Niente di trascendentale, sia chiaro, ma rimane il rammarico nel vedere come questo approccio creativo non abbia interessato lo sviluppo di tutto il gioco.

4:3	Xbox, PS2
16:9	Xbox (1080i max)
Scan. Progressiva	Xbox (720p max)
Stereo	Xbox, PS2
Dolby Digital 5.1	Xbox
Split-Screen	Xbox, PS2 (2)
Soundtrack personalizzato	Xbox

MX Unleashed offre, per primo nel suo genere, l'equivalente crossistico dei manual della serie *Tony Hawk's Pro Skater*, il che consente di concatenare agevolmente (ma non troppo) due o più salti acrobatici con particolari figure da eseguire a terra

Ardua e breve, facile e lunga...

...sono le due strade possibili per sbloccare tutti i tracciati e le opzioni di *MX Unleashed*. La prima prevede, come da copione, il conseguimento di vittorie e piazzamenti utili nella modalità Carriera, con successiva scalata alla graduatoria mondiale dei migliori crossisti e relativo accesso graduale ai vari extra disponibili. La via più semplice, ma anche più tortuosa, passa invece per la paziente raccolta del maggior numero possibile di punti-acrobazia (ottenibili in qualsiasi tipo di competizione), da investire poi nell'apposito negozio per acquistare tutto ciò che, per un motivo o per un altro, non si è stati in grado di sbloccare avanzando nella modalità principale.

MX Unleashed

Sistema: **PS2 (ver. testata), Xbox** Versione: **Americana** Produttore: **THQ** Sviluppatore: **Rainbow Studios**

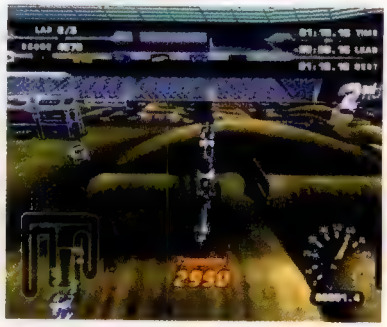
Una sorta di *Motocross Madness 3* con un titolo diverso, il miglior esponente della sua categoria ed un capolavoro mancato: *MX Unleashed* è tutto questo, e anche un rilancio in grande stile per la prolifica serie MX di THQ.

Per i crossisti digitali di lungo corso, il rimando a *Motocross Madness* sarà abbastanza scontato dato che *MX Unleashed* è stato sviluppato da Rainbow Studios, già responsabile dei primi due episodi della spettacolare serie motociclistica pubblicata da Microsoft su PC. E proprio dall'esperienza maturata dal team statunitense con *Motocross Madness* deriva l'ascesa di *MX Unleashed* al trono di miglior titolo del suo genere, visto che *Rainbow Studios* ha saputo sfruttare efficacemente le conoscenze accumulate nel corso degli anni per fare dell'ultimo nato di casa THQ un mix esplosivo.

All'abbondanza di sfide e tracciati, al buon track design, alla varietà offerta dalla suddivisione del gioco in corse vere e proprie (sia indoor che all'aperto) e prove prettamente acrobatiche e alla possibilità di controllare veicoli alternativi (tra cui un biplano...), *MX Unleashed* unisce un modello fisico e un sistema di controllo attualmente imbattibili. Il primo, sorprendente per accuratezza e al tempo stesso per flessibilità, è tra l'altro indissolubilmente legato al secondo, la cui estrema reattività è dovuta proprio alla precisione con cui gli algoritmi che regolano la fisica del mondo di gioco rispondono alle sollecitazioni impartite dal giocatore e all'interazione tra le moto e lo scenario.

Esibirsi in lunghe sequenze di trick, ricorrere alla frizione per riprendere giri dopo le curve più strette ed impegnative e caricare le sospensioni per massimizzare gli spazi percorsi in volo ad ogni salto sono operazioni che ben presto diventano una specie di 'seconda natura', ma ciò non toglie che i movimenti eseguibili in corsa vantino una complessità fuori dal comune. L'azione sugli ammortizzatori, in particolare, prevede lo spostamento del peso del crossista sul retrotreno per comprimere le molle durante la fase preparatoria del balzo, e poi il rilascio (e quindi l'alleggerimento del carico gravante sulla ruota posteriore) in cima alla rampa: un'operazione fondamentale per evitare atterraggi maldestri e cadute sulle salite che preludono ai salti successivi, resa inizialmente più complicata dall'abbandono dell'abituale tasto deputato al precarico in favore dello spostamento basso/alto dello stick analogico.

Un minimo di pratica, ad ogni modo, è sufficiente per apprezzare la scelta effettuata da Rainbow Studios, dato che ora è possibile determinare la 'gittata' dei salti con una precisione sconosciuta alle precedenti edizioni della serie. Rispetto a queste ultime, inoltre, *MX Unleashed* si è evoluto anche dal punto di vista tecnico, con un vasto set di animazioni per i piloti (eccezionali, in tal senso, le conseguenze delle cadute più disastrose), una modellazione pulitissima per le moto e un comparto audio valorizzato da effetti sonori estremamente realistici. Un po' meno esaltante, stranamente, risulta la colonna sonora, orientata al solito punk/rock e un filo scarna in quanto a pezzi disponibili.



Nonostante appaiano in diverse occasioni un po' spogli, i tracciati di *MX Unleashed* appagano l'occhio grazie ad un'ottima profondità di campo, all'inappuntabile fluidità e ai buoni e numerosi effetti atmosferici

Per quale motivo, però, *MX Unleashed* dovrebbe essere, come affermato in apertura, un capolavoro mancato? Di certo non per colpa dell'anemica modalità multiplayer, anche se la mancanza del gioco in rete si fa sentire, bensì a causa dell'assoluta latitanza di una qualsivoglia forma di intelligenza artificiale, difetto che fa purtroppo da marchio di fabbrica (in negativo) dei titoli targati Rainbow Studios.

Gli avversari, in breve, non hanno una condotta di guida identificabile come tale: si limitano invece a tallonare il giocatore in gruppo, a saltargli con insistenza sul cranio e ad approfittare delle dubbie cadute in cui l'utente incorre spesso e volentieri quando è in testa o in fase di rimonta, esattamente come accadeva nei due *ATV Offroad Fury* (sviluppati, guarda caso, sempre da Rainbow Studios). Una faccenda fastidiosa, snervante, terribilmente irritante, che non basta però a cancellare il divertimento che *MX Unleashed* è in grado di fornire in dosi industriali.

Voto: Otto su dieci

Night Trap

Videogiochi riscopre un titolo dall'importanza seminale

Mega CD Produttore: Sega Of America Sviluppatore: Digital Pictures 1992

L'obiettivo di ogni missione viene indicato da un briefing in cui i personaggi si rivolgono direttamente al giocatore: un preludio promettente per un titolo che delude poi su tutti i fronti

Da un punto di vista tecnico, *Night Trap* rappresenta l'equivalente video-ludico del passaggio dalla fotografia al cinema. Ma bastano pochi secondi di gioco per rendersi conto di quanto sarebbe sbagliato paragonare Digital Pictures ai fratelli Lumiere.

Le premesse alla base del titolo Sega sono elementari: il giocatore deve controllare una serie di telecamere installate in una casa e fare in modo che i classici mostri a metà fra vampiri e alieni non possano mettere le mani sulle altrettanto classiche occupanti della casa: ragazze giovani e poco vestite.

Stereotipi stra-abusati a parte, il sistema di controllo di *Night Trap* è abbastanza semplice, e permette al giocatore di monitorare l'azione nella varie stanze tramite diverse telecamere: queste ultime, liberamente selezionabili, sono il mezzo attraverso cui si dipana la storia del gioco. Gli indizi utili a scovare i grotteschi invasori vengono dispensati tramite queste inquadrature, e le opzioni di scelta di quale stanza osservare offrono anche vaghe indicazioni su quando farlo evidenziando quelle 'a rischio' di attacco.

Sfortunatamente, per neutralizzare i nemici, queste scelte devono essere giuste al 100%: arrivate tardi sulla scena, o guardate in un'altra stanza, e dovrete ripartire dal principio. Dopo una sola ora di gioco, quest'approccio mostra tutti i suoi limiti: guardare il medesimo filmato per l'ennesima volta diventa una sofferenza, e data la natura prefissata della trama, la varietà è ridotta a zero.

In tutta onestà, i passaggio dal bitmap 2D a 64 colori al full-motion video (FMV) con audio conforme agli standard del Red Book sorprende piacevolmente all'inizio, in particolar modo quando i personaggi del gioco si rivolgono all'utente. L'esperienza non ha precedenti, coinvolge e impaurisce, ma non dura a lungo. La recitazione è stentata, i costumi poco fantasiosi e, cosa più importante, il gameplay si trasforma presto in un banale miscuglio di test mnemonici ed esercizi d'intuito. *Night Trap* è un titolo ultra-pompato, difficilmente classificabile come 'divertimento elettronico' e ancor meno come videogioco.

La tentazione di realizzare un 'film interattivo' si sta rivelando troppo allettante per alcuni sviluppatori, e *Night Trap* non sarà certo l'unico gioco basato interamente sul FMV. Ma molto probabilmente verrà ricordato come il peggiore.

Voto: Tre su dieci

Gli attori impiegati per *Night Trap* sono quasi tutti sconosciuti, ad eccezione di Dana Plato (la bionda de 'Il mio amico Arnold'). D'altro canto, non è il livello di recitazione che attirerà i giocatori del titolo Sega...

Retrospettiva

Con i vari *Sewer Shark*, *Double Switch* e *Ground Zero Texas* ad affollare la softeca Mega CD, si può tranquillamente affermare che i film interattivi siano stati un tentativo naif di sfruttare il nuovo hardware. Nel corso degli anni hanno visto la luce diversi titoli di questo genere, il cui esponente più celebre rimane *Dragon's Lair*, ma nessuno è mai riuscito ad offrire una dose di emozioni all'altezza della loro grafica, sia per i vani tentativi di offrire una sensazione di libertà che per la banalità della sceneggiatura e lo scarso livello della recitazione.

Budweise

La storia di...

Tapper

Un gioco leggendario sviluppato da due programmatori sfruttando un concept leggendario: la birra

Non tutti i videogiocatori sono minorenni e non tutti i videogiocatori passano i propri pomeriggi nelle sale giochi. La politica di Midway all'inizio degli anni '80 era piuttosto chiara: per avere la meglio sulla concorrenza era necessario realizzare titoli per un mercato ancora vergine e che trovasse sfogo in ogni luogo che non fosse una sala giochi, come pub e pizzerie.

All'epoca, Tommy Nieman era il responsabile dell'acquisizione di licenze per Bally Midway: era un lavoro che svolgeva con passione ed entusiasmo, come dimostrano i numerosi flipper su licenza sfornati dalla società americana (il più

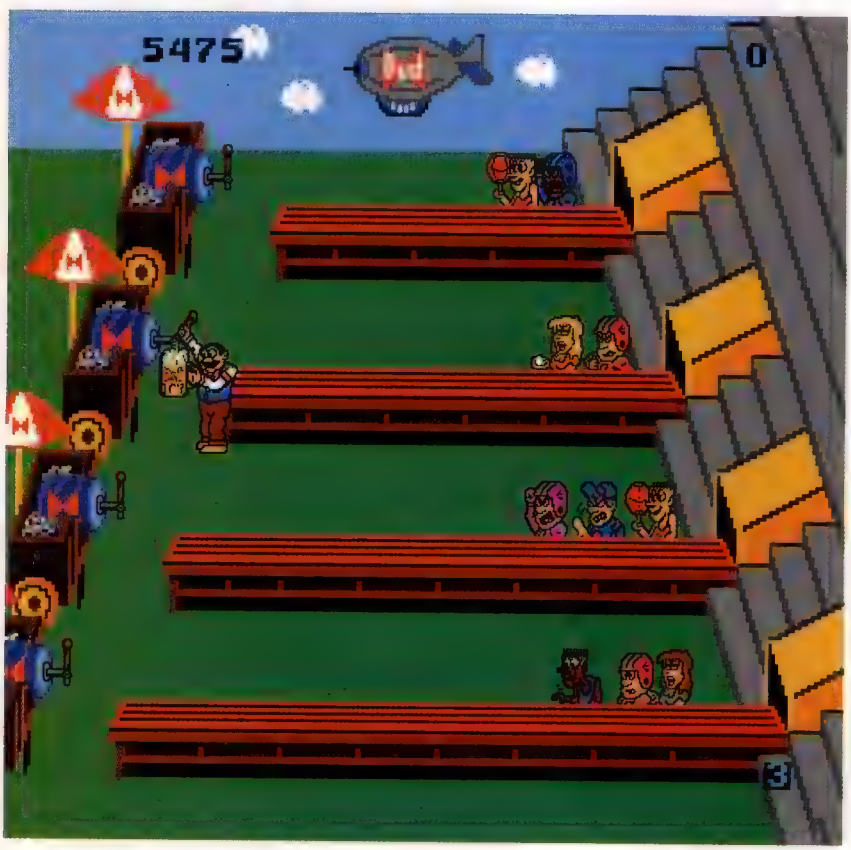
Formato originale: **Coin-op**
Produttore: **Bally Midway**
Sviluppatore: **Interno**
Origine: **USA**
Data di pubblicazione originale: **1983**

La versione 'da tavolo' di *Tapper* è molto rara ed è arrivata in Europa solo grazie a distributori specializzati nell'importazione. Un coin-op per veri collezionisti

famoso dei quali rimane probabilmente *Kiss Pinball*). E quando Bally Midway gettò le basi per sviluppare un videogioco da installare nei pub, Nieman puntò 'semplicemente' Budweiser, la birra più popolare oltreoceano. Il contratto venne siglato in poco tempo, e Bally ebbe a disposizione un settore senza concorrenti e con la migliore licenza che si potesse sognare in quel campo. Ora l'unica cosa che mancava era un videogioco divertente che potesse sfruttarla.

Birra. E sai cosa giochi

Sempre in quel periodo, Marvin Glass and Associates, uno studio creativo specializzato nel concepimento di giocattoli, iniziò a proporre a Bally Midway idee per videogiochi. La società americana non era però ancora dotata di una struttura che le consentisse di accettare semplici idee: aveva bisogno di giochi finiti. La maggior parte delle energie di Bally veniva consumata nel 'riconfezionamento' di giochi importati dal Giappone. Se Marvin Glass voleva entrare nel campo dei videogiochi, doveva contare solo sulle proprie forze e sfornare da sola i propri titoli. Lo studio decise di accettare questo rischio e, con una scelta tipica degli anni '80, si rivolse alle proprie famiglie in cerca delle persone adatte: due dei soci di Marvin Glass chiamarono i propri figli, **Steve Meyer** e **Scott Morrison**, e li incaricarono di mettere in piedi una divisione dedita allo sviluppo di videogiochi. In quattro anni, Meyer e Morrison, nel ruolo di programmatore e grafico rispettivamente, crearono sei giochi per Bally Midway, il terzo dei quali fu proprio *Tapper*.



Tapper iniziava al piccolo trotto, ma il ritmo diventava presto frenetico. Imbroccare l'ordine con cui eseguire il proprio dovere di barista è fondamentale: lanciare birre e recuperare i vuoti è più facile a dirsi che a farsi

Una chiara al tavolo due!

Lo sviluppo di *Tapper* partì da un'unica premessa: il gioco doveva finire nei pub. Fu quindi Meyer a suggerirne il concept: "Perché non fare un gioco in cui bisogna far scivolare delle birre avanti e indietro?". All'inizio non aveva idea dell'aspetto che avrebbe potuto avere, ma ripensando alle scene viste in un'infinità di film western disse poi a Morrison: "Non sarebbe male se avessimo un tizio che riempie i boccali di birra e li lancia. Perché non partiamo da questo? Vai a fare un barista, un boccale e un pub, e vediamo che succede".

È così che funzionava la collaborazione fra Meyer e Morrison: i due si confrontavano sulle idee e, allorquando una di queste piaceva ad entrambi, Morrison si occupava di tradurla in immagini mentre Meyer ne programmava il gameplay. Il tutto pregando che venisse fuori qualcosa di divertente. "La mia idea di sviluppo all'epoca era che si dovesse partire da un paio di elementi divertenti sullo schermo, e quindi costruirci sopra il resto", dice Meyer.

Col tempo, tutti gli elementi di *Tapper* finirono al proprio posto. Innanzitutto, i clienti del pub si avvicinavano lentamente al barista, chiedendo di essere serviti. Una volta accontentati, la forza del boccale scagliato loro li faceva indietreggiare un po'. Ma la loro soddisfazione durava un istante: i clienti

La marca di alcolici Suntory rimpiazzava la Budweiser nei cabinati giapponesi

scagliavano infatti il boccale vuoto in direzione del barista (che doveva prenderlo al volo continuando a servire birre), e con ogni bevuta diventavano più ubriachi, aumentando le proprie richieste. Ogni boccale rotto e ogni cliente che raggiungeva il barista comportava la perdita di una vita.

Divertente, ma non era ancora un videogioco. Perché questo accadesse, era necessario aggiungere un secondo bancone, in modo da movimentare l'azione. E poi un altro. E un altro ancora. Con quattro banconi su cui destreggiarsi, *Tapper* divenne finalmente un gioco a tutti gli effetti.

Il cliente ha sempre ragione

Morrison era un amante dei cartoni animati e i suoi personaggi brillavano per espressività e definizione. Per il barista di *Tapper*, Morrison utilizzò un modello in carne e ossa, il proprio collega Mike Ferris. Morrison descrive Ferris come un ragazzone allegro con baffi giganti e che indossa sempre una T-shirt rossa, e rivela che la prima apparizione del barista non fu in *Tapper*, ma in *Domino Man*.

Per aiutare Morrison a creare i personaggi di cui aveva bisogno, la programmatrice Elaine Hodgson lavorò sulla periferica con cui creare la grafica: "Era un joystick Atari montato sopra un controller di *Gorf*, con una serie di tasti del telefono sulla parte alta della base", spiega Morrison. Grazie a quell'aggeggio, il grafico poté creare i fondali e i personaggi delle quattro ambientazioni di *Tapper*: western, sportiva, punk e aliena. Morrison ha lasciato un pezzo di sé nel bar

punk introducendovi un cliente con la testa trafitta da uno spillo da balia. Per qualche strana ragione, Morrison è affascinato dagli spilli da balia, tant'è che ancor oggi ne porta uno sulla cintura (piuttosto che in testa).

Senza gambe

Uno dei problemi più grandi nello sviluppo di *Tapper* era legato alle limitazioni dell'hardware, più precisamente al numero di sprite che potevano muoversi su schermo simultaneamente. "Bisognava usare la memoria e lo spazio disponibile a video con astuzia in modo tale che lo schermo sembrasse molto attivo", dice Morrison.

Per creare un personaggio intero erano necessari due sprite, mentre per metà personaggio, ovviamente, ne bastava uno solo. Il design iniziale di *Tapper* prevedeva che il barista stesse dietro al bancone e i clienti davanti: questa configurazione richiedeva che Morrison animasse una marea di gambe. Erano decisamente troppi sprite. Spostando i clienti dietro il bancone e il barista davanti, il rapporto fra personaggi interi e 'dimezzati' si ribaltò, abbassando il numero di sprite in maniera sensibile.

non sarebbero rientrati subito, dando quindi modo di finire il gioco. Se non si riusciva a sfruttare quel momento, invece, il gioco sarebbe ridiventato progressivamente più difficile".

Buuuuuuurp!

Idee che suonano bene sulla carta possono suonare terribilmente nella pratica: è questo il caso dei rutti in *Tapper*. Allo scopo di sfruttare un nuovissimo chip audio sviluppato da Texas Instruments, Meyer e Morrison pensarono che sarebbe stata una buona idea aggiungere un rutto ogni volta che un cliente finiva una birra. Per recuperare l'audio originale, parte del team si riunì in una stanza armato di bevande gassate, birre e microfoni.
E iniziò a ruttare. Ricordando quei giorni, Morrison dice: "È stato disgustoso". Il gioco era così veloce e le birre venivano consumate così rapidamente che si udiva un rutto via l'altro. Alla fine, i due fecero a meno dell'effetto sonoro e del chip di Texas Instruments, anche se Morrison ammette che passare nel loro ufficio in quei giorni fosse uno spasso per chiunque si trovasse nelle vicinanze della 'stanza dei rutti'.

"La mia idea di sviluppo all'epoca era che si dovesse partire da un paio di elementi divertenti sullo schermo, e quindi costruirci sopra il resto"

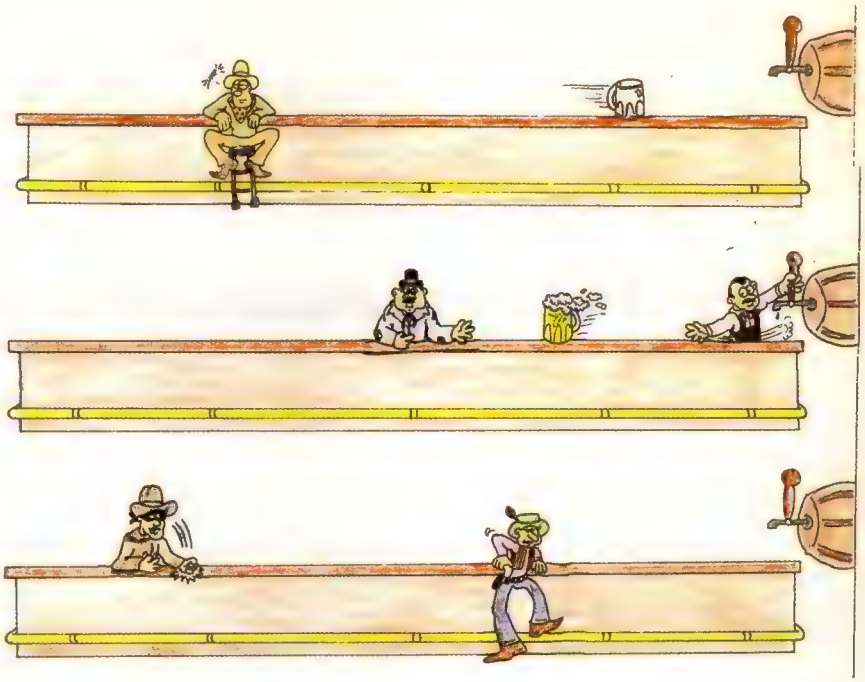
L'attimo fuggente

Inizialmente, la curva di difficoltà di *Tapper* non andava bene perché era troppo lineare: il gioco proseguiva finché si arrivava al punto in cui diventava semplicemente impossibile vincere. I primi test nei bar di Chicago mostravano una frustrazione eccessiva nei giocatori. Meyer rese quindi il gioco più facile... ma solo per un po'. "Nel mezzo della partita c'era un istante in cui il gioco diventava leggermente più facile. Tutto quello che si doveva fare era capire quando c'era questo istante", spiega. "Se si era in grado, in quel momento, di lavorare alacremente e far uscire tutti i clienti dalla porta, questi

Giochi da bere

Anche se i produttori di coin-op si sono sempre opposti alla realizzazione di cabinati dal design troppo complesso per via degli elevati costi di realizzazione, Bally Midway non badò a spese per *Tapper*, dotando il cabinato di poggiapiedi dorato e portaboccale. Inoltre, grazie all'accordo siglato da Nieman, il marchio Budweiser compariva sia nel gioco che sul controller.

Dopo aver sfornato 3.300 unità di Tapper, la popolarità di quest'ultimo iniziò a spostarsi dalla 'strada' nelle sale giochi: sfortunatamente, questa non era proprio la popolarità che Bally Midway cercava, dato che pubblicizzare alcolici ai minori era,



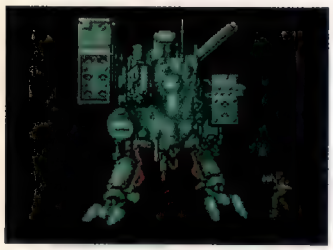
Questo schizzo di *Tapper* mostra la configurazione iniziale dei banconi, con i clienti davanti e il barista dietro. Il progetto è stato abbandonato a causa della difficoltà nell'animare il numero di sprite necessario

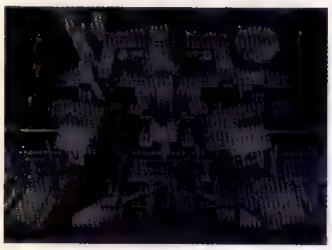
ed è tutt'oggi, illegale. In meno di due settimane Meyer e Morrison svilupparono quindi la grafica per una nuova versione senza Budweiser: *Root Beer Tapper*.

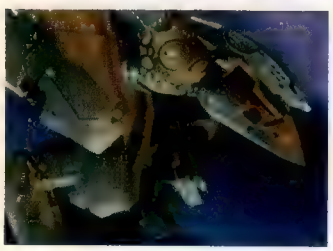
Oggi Morrison è vicepresidente della divisione marketing di Incredibile Technologies, casa responsabile di *Golden Tee Golf*, uno dei titoli che ha riscosso maggior successo nei pub negli ultimi anni. Morrison ha smesso di programmare quando si è passati al 3D, e ammette: "Lavorare sul 3D iniziava a farmi esplodere il cervello". Meyer ha invece continuato per un po', quindi ha mollato tutto per fondare la propria casa di produzione di giocattoli, Meyer Glass. "All'epoca potevi avere l'idea per un gioco e, proprio come è accaduto a noi per *Tapper*, iniziare a rimuginarci pensando a come renderla divertente", ricorda con un certo rammarico. "Oggi lo sviluppo di un titolo per PlayStation2 da diversi milioni di euro richiede una pianificazione da ingegneria aerospaziale. Di conseguenza, gli aspetti divertenti della collaborazione fra poche persone vanno a farsi benedire". Secondo Meyer questo è un errore poiché "le rivoluzioni nei videogiochi vengono proprio da quel genere di sviluppo".

Nel livello bonus di *Tapper* una serie di lattine venivano agitate: l'obiettivo era individuare l'unica che non lo era stata

Chronicles







Col passare degli anni i vari modelli di Metal Gear hanno assunto un aspetto sempre più organico. Ormai sono creature viventi che ruggiscono e addirittura si imbizzarriscono

1987

Il mondo dei videogame è pieno di limiti e luoghi comuni: questo titolo non può essere venduto in quel mercato perché non attecchirebbe, quella idea non può essere realizzata perché il pubblico non la apprezzerebbe, ai ragazzini interessa solo sparare e uccidere, i videogame devono essere puro divertimento, e così via. Ma limiti e luoghi comuni esistono per essere infranti, e ogni volta che realizzano un'opera, gli ideatori di videogame possono (?) scegliere se accettare questi vincoli o ignorarli.

Hideo Kojima ha sempre optato per la seconda soluzione. In vent'anni di carriera non ha solo inventato un nuovo genere, lo stealth game, ma ha infranto uno dei tabù più resistenti della storia dei videogiochi: le sue opere hanno un significato, vogliono comunicare qualcosa. Per alcuni è un dettaglio trascurabile, per altri un'eresia, per altri ancora è la strada da seguire. Qualunque sia il vostro punto di vista, questa è la storia di un eroe.

A modo mio

Dirigere un film è da sempre la più grande ambizione di Hideo Kojima. Quando è ancora un ragazzino si diletta nella realizzazione di corti in 8mm e nella sceneggiatura, e sebbene il destino abbia voluto farne uno sviluppatore di videogiochi, la passione per la cinematografia non l'ha mai abbandonato.

Entrato in Konami alla fine degli anni '80, non sorprende che nella realizzazione del suo primo videogioco Kojima tragga ispirazione da uno dei film a lui più cari: *La Grande Fuga* (1963) di John Sturges. È il periodo in cui gli scaffali dei negozi sono pieni di videogiochi in cui implacabili super soldati affrontano di petto interi eserciti, e Konami gli affida lo sviluppo di un action game dall'ambientazione militare da gettare nella mischia. "Questo è ciò che vuole il pubblico", sostengono i produttori, "dagli ciò che vuole". Kojima accetta l'incarico e sforna un titolo rivoluzionario. Il geniale game designer non 'disobbedisce' alle direttive della software house, ma fa le cose a modo suo: *Metal Gear* è sì un gioco d'azione dall'ambientazione militare, ma l'eroe di turno, Solid Snake, deve nascondersi dai sui nemici piuttosto che affrontarli a viso aperto.

È una rivelazione: l'utenza MSX del Sol Levante scopre che l'azione furtiva è più emozionante della devastazione indiscriminata su larga scala. Ma questa è solo la punta dell'iceberg. *Metal Gear* ha anche una trama complessa, scandita da colpi di scena, tradimenti e lunghi dialoghi (per gli standard del tempo). Anche il più piccolo combattimento diventa una scena da film, e alla fine dell'avventura Big Boss si permette di guardare negli occhi il giocatore e dirgli: "Snake, interrompi la missione immediatamente. Spegni il tuo MSX!". Interpellare direttamente il giocatore è per ora solo uno scherzo dell'autore. Dieci anni più tardi il gioco si farà molto più serio.

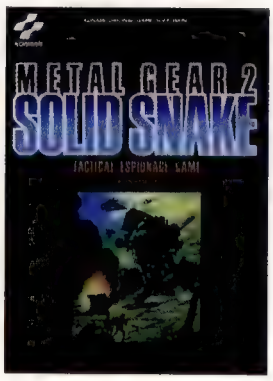
Destinazione Hollywood

Grazie alla conversione di *Metal Gear* per NES (1988), giocatori europei ed americani fanno la conoscenza di Solid Snake. Due anni più tardi, Kojima fa evolvere la serie con *Metal Gear 2: Solid Snake* per MSX2, introducendo nuove mosse evasive e il radar nella parte superiore dello schermo. Sfortunatamente, in Occidente viene commercializzato un capitolo apocrifo della saga, con cui Kojima non ha niente a che fare. *Metal Gear 2: Snake's Revenge*, sviluppato per NES da Konami, è infatti il solito gioco d'azione in cui ci si nasconde poco e si spara tanto. Ovviamente viene subito dimenticato.

MG2: Solid Snake, al contrario, conquista i fortunati giocatori del lontano Oriente non solo grazie ai miglioramenti grafici e tecnici, ma soprattutto per via di una trama dall'inusuale profondità. Sorprende soprattutto la credibilità dei protagonisti, per la prima volta non burattini senza cervello, ma personaggi turbati dal proprio passato. *MG2: Solid Snake* tira in ballo la Seconda Guerra Mondiale, la Guerra Fredda, il Vietnam e persino la crisi energetica. All'improvviso, un videogioco si mette a trattare argomenti estranei alla logica del divertimento spen-

Metal Gear

Produttore: **Konami**
Sviluppatore: **Interno**
Genere: **Stealth Game**
Piattaforma: **MSX2**



Metal Gear 2: Solid Snake

Produttore: **Konami**
Sviluppatore: **Interno**
Genere: **Stealth Game**
Piattaforma: **MSX2**

Metal Gear Solid

Produttore: **Konami**
Sviluppatore: **KCEJ**
Genere: **Stealth Game**
Piattaforma: **PSone**

Metal Gear: videogiochi che ti fissano negli occhi

1999 2000 2001

sierato di *Space Invaders*. Il mondo dei videogame ha fatto un grande passo avanti, ma ancora non se n'è reso conto.

Il ritorno di Solid Snake

"Lontano dal campo di battaglia non sei nessuno!". Questo è il senso del discorso che Big Boss rivolge a Solid Snake prima del combattimento finale in *Metal Gear 2: Solid Snake*. Solid decide comunque di abbandonare la carriera militare e, in effetti, viene praticamente dimenticato. Big Boss aveva ragione.

Quando nel 1998 Kojima riporta alla ribalta il suo personaggio, Solid Snake è un soldato amareggiato e disilluso con una psicologia ancor più definita. Con *Metal Gear Solid* (PSone), Kojima fa di nuovo le cose a modo suo: l'era della grafica bidimensionale è ormai tramontata. Il 3D è la via da seguire. Come al solito, il geniale game designer interpreta ed esegue gli 'ordini' in modo personale, e crea un gioco sostanzialmente bidimensionale sfruttando un motore grafico tridimensionale. La prospettiva a volo d'uccello appare quasi anacronistica, ma Kojima si spinge oltre e dona all'opera un aspetto cinematografico introducendo inediti movimenti di camera (come la zoomata occorrente poggiando le spalle al muro in prossimità degli angoli) e splendide sequenze di intermezzo.

La trama, inoltre, diventa più complessa aprendosi a differenti chiavi di lettura. Stavolta le tematiche trattate riguardano principalmente la sperimentazione genetica, il disarmo nucleare e il mercato delle armi. Con *Metal Gear Solid* i personaggi di un videogame agiscono al di qua del video (Psycho Mantis muove 'realmente' il controller con i suoi poteri telecinetici) e interpellano direttamente il giocatore accusandolo di essersi divertito nelle scene più violente. "Io studiavo la tua espressione mentre li uccidevi. Eri pieno di eccitazione per la battaglia", sono le parole che Liquid rivolge a Solid, ma in realtà sta parlando al giocatore.

Punto di non ritorno

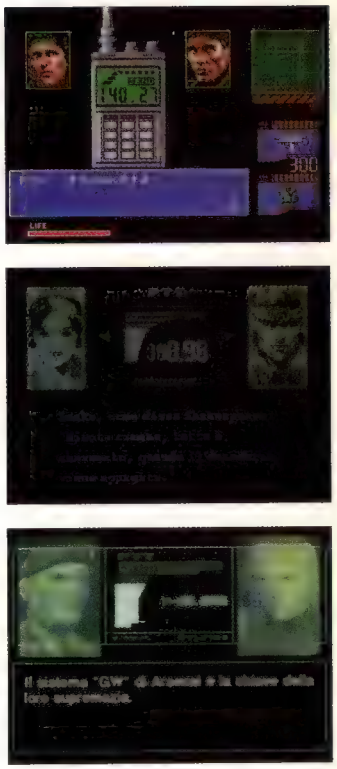
Metal Gear Solid riscuote un successo enorme, viene convertito su PC, compare su Game Boy Color (con il titolo *Metal Gear: Ghost Babel* in edizione giapponese) ed è riedito in più versioni contenenti missioni virtuali supplementari (*Metal Gear Solid Integral*, *VR Missions*, e *Metal Gear Solid: Special Missions*) in cui la meccanica di gioco mostra tutta la sua profondità trasformando le operazioni simulate di Solid Snake in una sorta di puzzle game.

Nel 2002 arriva *Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty* per PS2, seguito a breve distanza da *Metal Gear Solid 2: Substance* per Xbox, PC e PS2, riedizione ampliata con nuove missioni virtuali e brevi capitoli autoconclusivi denominati 'Snake Tales' ambientati nello scenario dell'avventura originale.

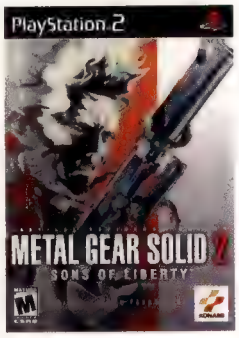
Solid Snake è ormai una superstar sempre più ingombrante e Kojima compie la mossa più azzardata della sua carriera. Il giocatore si ritrova nei panni del nuovo personaggio androgino Raiden, e vive un'avventura dall'atmosfera surreale costruita su una trama estremamente complicata. La realizzazione tecnica è di ottimo livello, ma le sequenze di intermezzo (soprattutto le comunicazioni via codec) diventano un po' troppo invadenti.

Il vero passo in avanti compiuto da Kojima è però un altro e non tutti se ne rendono conto. *Metal Gear Solid 2* è una complessa riflessione sulla realtà e sulla virtualità. Il videogame finge di raccogliere dati sul giocatore (questo sembra essere lo scopo del misterioso piano S3), i personaggi si domandano se ciò che stanno vivendo è reale o no, mentre l'arma definitiva, il Metal Gear Arsenal, non è pensata per distruggere ma per controllare le informazioni. Perché nel XXI secolo questo è il vero potere: non sbaragliare eserciti, ma costruire una realtà 'di comodo' da dare in pasto all'opinione pubblica.

Con *Sons of Liberty*, Kojima si spinge oltre i limiti che l'industria del videogioco si è inconsapevolmente imposta: l'intrattenimento non è più fine a se stesso, un altro tabù viene fatto a pezzi pur garantendo un posto in vetta alle classifiche di vendita. Il popolo ringrazia. Applausi in sala.



Le comunicazioni via radio hanno svolto un ruolo fondamentale nella narrazione fin dalla prima missione. Snake è cambiato parecchio in *Sons of Liberty*...



MGS: Special Missions

Produttore: **Konami**
Sviluppatore: **KCEJ**
Genere: **Stealth Game**
Piattaforma: **PSone**

Metal Gear: Ghost Babel

Produttore: **Konami**
Sviluppatore: **Interno**
Genere: **Steath Game**
Piattaforma: **Game Boy Color**

MGS2: Sons of Liberty

Produttore: **Konami**
Sviluppatore: **KCEJ**
Genere: **Stealth Game**
Piattaforma: **PlayStation2**

Gallery

l'arte del videogioco

Yoshitaka Amano nasce nel 1952 nella cittadina di Shizuoka, alle pendici del monte Fuji. All'età di 15 anni entra nel prestigioso studio di animazione giapponese Tatsunoko Productions per il quale realizza i personaggi di alcune popolari serie televisive come 'Gatchaman', 'Kyashan' (occhio al promettente film in uscita in Giappone entro l'anno), 'The Adventures of Hutch, the Honeybee' (aka 'Ape Magà') e 'Time Bokan' ('Yattaman', 'Calendar Man' etc). Negli anni '80 si dedica alla realizzazione di copertine e illustrazioni che gli varranno diversi riconoscimenti prestigiosi. Lo stile vagamente bizantino e klimtiano di Amano irrompe nel mondo dei videogiochi grazie a Square, per la quale l'artista giapponese si occupa del 'background stilistico' di serie come *Final Fantasy* e *Front Mission*. Per maggiori informazioni consultare il sito ufficiale: www.amanosworld.com/html/

forum

Lettere: Forum Videogiochi, Via Asiago 45, 20128 Milano
Email: videogiochi@futuremediaitaly.it
Web: http://forum.gamesradar.it

Non sono più un bambino e fra una settimana non sarò neanche più un teenager. A Natale sono andato dai miei zii per consegnare il regalo alla mia cuginetta, una bambina di 9 anni particolarmente perspicace. Il regalo era un gioco per la PS2: *Kingdom Hearts*. Lì per lì non capii se le fosse piaciuto o meno, è una di quelle ragazzine che non lascia trasparire facilmente l'entusiasmo. Qualche settimana dopo mi recai di nuovo da loro e la trovai davanti alla TV intenta a sconfiggere un nugolo di Heartless. Un sorriso si dipinse sul mio volto: azzeccare un regalo non è una cosa semplicissima. Poi all'improvviso alzo lo sguardo verso lo schermo della TV. Sora si esibisce in tante acrobazie mentre Paperino grida in un linguaggio incomprensibile, ma qualcosa sembra opprimere i due personaggi: le bande nere. 'Fastidiose', pensai tra me e me. Guardai di nuovo lei e mi chiesi se ci facesse caso o meno, allora pensai di chiederglielo: "Elena, ma..."

Mi rivedo bambino, avevo appena preso un ottimo voto a scuola e mia madre mi stava accompagnando in un negozio di giocattoli per comprare una nuova cartuccia per il Game Boy, del resto me la meritavo. Scorrendo fra le ultime novità, il mio occhio cadde su *Megaman 2*: l'omino blu con il suo fido cagnolino sono troppo carini, deve essere mio. A pensarci mi viene da ridere... Comprare un gioco per la cover, nemmeno l'ultimo dei casual gamer farebbe una cosa così stupida. Poi penso al tempo passato su quella cartuccia e mi viene una malinconia infinita.

Ora non riesco a fare a meno di notare l'aliasing, le telecamere imperfette, il calo di frame rate e naturalmente anche le bande nere. Il mio occhio critico analizza dettagliatamente il videogioco e non riesce a fare a meno di lamentarsi quando trova difetti. Dov'è finita la spensieratezza? Che sia stata sconfitta dal bump mapping?
"Siii! Guarda, guarda! Sono salita di livello!"
"Brava, complimenti!"
"Mi stavi dicendo qualcosa?"
"No, niente... Niente di assolutamente importante."
Jie 'Kikujiro' Zhu

È la fantasia che vola via. È la consapevolezza che c'è di meglio. E chi si accontenta gode. Un tempo guardavi Mario saltare di barile in barile verso il gorilla. Oggi guardi uno sprite di 60 pixel saltare di sprite di 30 pixel in sprite di 30 pixel verso uno sprite di 200 pixel. Ma se per assurdo la tecnologia non fosse progredita di un transistor da allora, tu, alla veneranda età di 'troppi anni per videogiocare ancora', conteresti pixel o ti preoccuperesti solo di salvare la principessa? Ma soprattutto, cosa diavolo sono i pixel? Beata ignoranza, si direbbe.

L'essere umano ha una forte capacità di adattamento. Il che è al tempo stesso una benedizione e una condanna. Ti permette di sopravvivere nella Fattoria di Daria Bignardi, ma al tempo stesso ti fa rimpiangere il comfort della tua vasca con idromassaggio. Lo stesso accade con i videogiochi. Puoi sopravvivere alla bande nere, ma con il dolore della rinuncia. Gli anni passano, la tecnologia si evolve, ma il videogioco non invecchia. È il resto che diventa 'più nuovo'. Adattarsi alla novità significa guardare al passato con occhi diversi. Gli stessi occhi con cui guarderai *Ninja Gaiden* dopo *Ninja Gaiden XII*.

Ma non è solo una questione di evoluzione del medium e di adattamento di chi ne fruisce. È soprattutto una questione di fantasia. Quella che c'era, quella che non c'è. Alla nascita siamo tutti ciechi. All'ottava settimana cominciamo a mettere a fuoco gli oggetti vicini. Dopo due mesi, quelli alla ragguardevole di stanza di ben 30cm. Poi, col tempo, cominciamo a distinguere il resto e a chiederci perché diavolo non si è rimasti nel grembo materno fino alla morte. Ma non date retta alle guide Prénatal. Alla nascita ci vediamo e come. Vediamo quello che immaginiamo di vedere. Ma lo vediamo perfettamente. Qualsiasi cosa sia. E continuiamo a vedere quello che immaginiamo di vedere per i primi anni dello sviluppo, anni in cui la fantasia si diverte a giocare con le immagini che il nervo ottico le fornisce. Se avete da qualche parte quel mirabolante disegno di Goldrake che avete realizzato in quinta elementare, è il momento di tirarlo fuori. Guardatelo. Ma che schifezza è? Quelli che all'epoca erano magli rotanti che nemmeno Go Nagai avrebbe saputo disegnare meglio, sono ora 'rombi con una linea zigzagante nel mezzo'. E la testa? Un frutto esotico in avanzato stato di decomposizione. Il missile centrale? Meglio soprassedere. La verità è che col tempo la fantasia si scarica come le pile del Wavebird. E allora tutto tende ad apparire per quello che è. Plastica e silicio, pixel e frame rate. "Rombi con una linea zigzagante nel mezzo".

Tua cugina non lo sa, ma fra dieci anni (ammesso che nel frattempo non abbia deciso di abbandonare i lidi digitali dell'intrattenimento elettronico per dedicarsi a roba più interessante come risolvere crisi diplomatiche internazionali) ricorderà *Kingdom Hearts* come tu ricordi *Megaman 2*. E magari manderà ad una rivista di videogiochi una lettera simile alla tua, con la speranza che qualcuno comprenda il suo stato d'animo. E se fossi tu, Jie 'Kikujiro' Zhu, a doverle rispondere, cosa le diresti? E voi? Ma c'è davvero qualcosa da dire al di là di "Niente di assolutamente importante"?

Stimata redazione, buonasera. Ho in mano l'ultimo **VG** uscito oggi nelle edicole, e ci sono un paio di cose che mi gustano poco. Normalmente rimango in silenzio, selezionando semplicemente le riviste che più mi soddisfano. Con voi, gli unici a trattare in maniera seria l'argomento, vorrei fosse diverso, per cui mi sento in dovere di muovervi alcune critiche (leggasi suggerimenti).

1. Bimestrale? Perché??
Ok, avrete sicuramente discusso/ponderato con cura le ragioni di un tale cambio di rotta. Non le conosco per cui non le discuto. La domanda è la seguente: uscendo meno frequentemente perderete probabilmente tempestività sulle news/anteprime rispetto ad altre testate (il che personalmente mi frega molto poco perché le leggo su internet). Siete consapevoli del fatto che dovrete offrire ancora di più nei contenuti rispetto ad altri?

2. Credo di poter affermare con certezza che finora vi siete avvalsi della stima dei lettori di vecchia data. Coloro i quali malsopportano i toni entusiastici, per i bambini, di altre riviste eccetera eccetera. Per cui ben vengano i toni seriosi, gli articoli di personaggi illustri del settore (es. MBF), gli articoli di approfondimento sui temi più disparati. Ma sono TROPPI, in percentuale, rispetto al motivo più importante che ci spinge a leggervi, ovvero le vostre recensioni. Dovete prenderne atto! In quest'ultimo numero si è verificato un calo spaventoso di recensioni. Male, molto male.

3. Spero di non essere ritenuto un alieno per quanto sto per chiedervi, ma son stufo: è possibile ridurre sensibilmente (specialmente in funzione della bimestralità) lo spazio dedicato alle anteprime in favore delle recensioni? È strettamente necessario che vi adeguiate agli standard di altre riviste? Ovvero spendere pagine preziose per preview che, francamente, nella maggior parte dei casi servono solo a generare hype? Sacrosante per i titoloni, ma davvero poco importanti.

4. Che senso ha spendere una sola pagina di recensione? Liquidare un gioco con poche righe è poco sensato. Dite la verità, avete sempre cianciato di voler togliere il voto finale, ma non l'avete mai fatto per questo. Quattro righe e nemmeno un indicativo numero a valle sarebbero davvero troppo poche. O no? (%"$%&&!!!!! La review di *Dark Alliance 2* vi sembra esaustiva per chi vuol comprarlo? Tanto per dirne una.)

5. Non vorrei allargarmi troppo ma... vi siete accorti che avete a disposizione delle meravigliose

> "Il mio occhio critico analizza il videogioco e non riesce a fare a meno di lamentarsi quando trova difetti. Dov'è finita la spensieratezza? Che sia stata sconfitta dal bump mapping?"
> **Jie 'Kikujiro' Zhu**

quanto spaziose pagine patinate? Sfruttate di più lo spazio. O riducete la dimensione delle immagini. Insomma vorrei vedere più parole e analisi sui videogiochi più esaustive. Ribadisco: compro **VG** per questo, perché ne siete capaci.

Se avete avuto la pazienza di legger fin qui, e nella speranza che vogliate tener conto di quanto sopra, vi meritate il mio più sincero in bocca al lupo per il futuro prossimo.
Cordiali saluti,
Fabio Del Grosso

La lettera di Fabio ha il pregio di rappresentare un eccellente riassunto di buona parte dei suggerimenti pervenuti in redazione negli ultimi mesi. Pertanto si pubblica e, per amore dell'ordine, si risponde punto per punto.

1. Se non ne fossimo consapevoli non ci proveremmo neanche. A te (a voi) stabilire se il peso della bimestralità sia effettivamente così insostenibile.

2. I cataloghi sono vicini all'ingresso, di fianco ai carrelli. Seriamente, esistono molti modi di discorrere del videogioco. Commentare il singolo prodotto (recensione), indagare le potenzialità di altri (anteprima), discorrere sul fenomeno tout court (rubriche), approfondire la conoscenza dell'industria, come funziona, come si evolve, dove sta andando (speciali), ricordare il passato (Retrotest, La storia di..., Chronicles). Chiedere ad una rivista di videogiochi, e a **Videogiochi** in particolare, di focalizzarsi sul "motivo più importante" che spingerebbe a leggerla non equivale a chiedere di privarsi della maggior parte di tutto questo? Fabio propone più equilibrio, ma chi stabilisce quale sia? Per ogni lettera che chiede più recensioni ce ne sono altrettante che chiedono più anteprime, più speciali, più retrogaming. L'idea è di accontentare tutti, in un'unica rivista. Questa. Il problema è capire se ne valga la pena o se sia meglio soddisfare le richieste della maggioranza. Al limite si potrebbe anche gettare la spugna. Per ora la si stringe fra le dita digrignando i denti.

3. Innanzitutto va sfatato un mito. Le sezioni non godono di proprietà elastiche. Non puoi 'allungarle' o 'restringerle' a piacimento. Banalmente, si cerca di dedicare lo spazio necessario a ciò che si ritiene meritevole di quello spazio. L'hype, inoltre, è una conseguenza non un fine dell'anteprima. Scrivere che Snake può mimetizzarsi pitturandosi la faccia con i suoi stessi escrementi è svolgere il proprio compito informativo. Se questa informazione genera in te esaltazione, hype, o comunque si voglia definire quella sensazione che prende corpo alla lettura di potenzialità ludiche superiori alle proprie aspettative, allora vuol dire che non sei fatto di legno. E no, non è vero che Snake può spalmarsi merda sul viso.

4. "Questo gioco è una schifezza". In queste cinque parole c'è una recensione senza voto finale esaustiva come poche. È bene tenere a mente che le recensioni di **Videogiochi** (e più in generale le recensioni in quanto tali) sono (dovrebbero essere) un 'commento' prima ancora che una 'descrizione'. Ma la verità è che non vi fidate. Il che è assolutamente lecito e comprensibile. Da una recensione non volete solo un commento, ma delle prove, degli argomenti a supporto di quel commento. Ironicamente, questo è esattamente ciò che offre **Videogiochi**, ma lo fa nella consapevolezza (illusione?) di rivolgersi ad un pubblico almeno vagamente consapevole delle caratteristiche del gioco sotto esame. Le anteprime sono lì apposta. Esistono delle eccezioni, per fortuna, giochi che si distinguono dalla massa e che abbisognano di una descrizione dei meccanismi base. Per *Forbidden Siren*, ad esempio, si è provveduto a spiegarne le peculiarità strutturali, ma stai certo che un eventuale seguito 'more of the same' non subirebbe il medesimo trattamento. Piuttosto verrebbe 'liquidato' alla maniera di *Dark Alliance II*. Avrebbe senso il contrario?

5. Già da questo mese puoi notare dei cambiamenti in proposito. Le mitiche "autostrade bianche" sono state prese d'assalto. Per il prossimo numero è prevista l'invasione delle tangenziali.

Ho colpito l'ultima navicella prima che fosse troppo vicina. Mi sono nutrito di pillole gialle. Ho usato uno skate nella giungla. Ho bevuto un cocktail per ottenere più informazioni. Ho lanciato arcobaleni mentre saltavo. Ho sputato migliaia di bolle. Sono scappato dalle prigioni del califfo in meno di un'ora. Ho combattuto come Sudista. Ho vinto la guerra di secessione americana. Ho esorcizzato una casa infestata ma ho perso la donna che amavo. Sono stato a Springfield. Ho parato una sfera di fuoco azzurro senza farmi nulla. Ho ucciso uno scimpanzè in smoking. Ho avuto la mia vendetta. Non ho trovato la pace per la mia anima tormentata. Ho picchiato dei dinosauri. Ho combattuto con Re Artù, Lancillotto e Perceval. Ho salvato l'universo pilotando una navicella. Ho combattuto in Cina nel periodo dei Tre Regni. Ho cavalcato una scopa con un coniglio come compagno. Sono diventato un pirata. Mi sono innamorato di una bella governatrice in un'isola dei Carabi. Ho chiuso un uomo in una bara. Ho ucciso un drago nero perché avevo sbagliato strada troppe volte. Ho ucciso Hitler. Ho dato soldi a una spogliarellista in una discoteca. Ho creato città. Ho dato vita a un impero. Ho fatto divertire migliaia di bambini. Ho truffato decine di malati. Ho ucciso un re (e ho torturato l'intera corte). Ho raccolto pagine rosse e aperto inutilmente libri ormai carbonizzati. Ho vissuto in un sogno. Ho passato la notte in un museo. Ho salvato una città di ladri e assassini. Ho guidato il mio popolo attraverso lo spazio siderale. Sono morto e sono rinato nello stesso luogo. Sono stato un Dio. Ho ucciso un Dio. Sono entrato in una Cattedrale per ritrovarmi all'inferno. Ho rubato una macchina a un semaforo per andare a una cabina telefonica. Ho regnato su un isola tropicale. Ho guidato a 200 km all'ora di notte. Ho sterminato un esercito da solo. Ho ucciso centinaia di zombie. Ho sparato in testa a un terrorista che stava suonando. Ho ballato per ore. Mi sono nascosto e ho ricaricato la pistola. Ho vinto un match di boxe contro un avversario più grosso di me. Ho guidato una scimmia chiusa in una sfera. Alla fine una bambina ha visitato la mia tomba, ricordandomi come un eroe. Ho visto cose che altri umani hanno visto insieme a me. Nel mio nemico ho visto i miei punti deboli. Ho gioito per la morte della mia nemesi. Ho avuto paura di non farcela. Ho avuto paura di aprire una porta. Sono stato molte persone, ho vissuto innumerevoli vite, sono morto in migliaia di modi. Ho fatto tutto questo in soli 20 anni di vita rimanendo sempre nello stesso luogo. Ho compresso il tempo e dominato lo spazio. Ho finito centinaia di videogiochi e ho finalmente trovato una rivista che vada oltre una semplice relazione e che finalmente mi dia qualcosa di più. Grazie **Videogiochi**
Davide Rizzardi

Grazie a te Davide per la splendida lettera. Felici di piacerti. La speranza è che il tuo apprezzamento non sfoci nel feticismo. Fra 10 anni difficilmente un vecchio numero di **Videogiochi** varrà più di quanto il più tirchio dei rigattieri sarà disposto ad offrirti, quindi non indugiare, e condividi l'amore. Ritaglia il "buono sconto di €1" ed assicurati che chi lo riceve non lo usi per scopi illeciti. Ma c'è il buono sconto su questo numero? Se no, allora usa la forza. **Videogiochi** ha bisogno di te.

Riguardo all'Elogio del dolore da forum [vedi Forum su **VG**006, p. 141] vorrei precisare che non ho nessuna intenzione di schiantarmi davvero. Il tutto voleva essere una provocazione sul significato stesso del videogiocare attraverso il paradosso tra una semplice realtà da Fiat Panda contrapposta alla realtà simulata in un videogioco di guida. Forse il voler essere stiloso ad ogni costo non ha giovato alla mia chiarezza espositiva. Detto questo è comunque probabile che gli psicologi avessero ragione, bisogna solo stabilire su che cosa.
Raffaele Cipollini

Riguardo all'Elogio del dolore da forum [vedi Forum su **VG**006, p. 141] **Videogiochi** era perfettamente consapevole del tuo attaccamento alla vita. Il tutto voleva essere una provocazione sui limiti 'fisici' sopportabili in un videogioco per il bene dell'immersività attraverso il paradosso tra la morte virtuale e quella reale in un cabinato in stile R-360. Forse il voler essere ironici a tutti i costi non ha giovato alla chiarezza espositiva. Detto questo è comunque probabile che tu abbia ragione sugli psicologi.

> "Sono stato molte persone, ho vissuto innumerevoli vite, sono morto in migliaia di modi. Ho fatto tutto questo in soli 20 anni di vita rimanendo sempre nello stesso luogo"
>
> Davide Rizzardi

Questo mese ho faticato non poco a individuare la cover bianca e nera della vostra rivista, con la sagoma di *Hitman*, in mezzo a tutte le altre, mentre la cover colorata di Consolemania, con il seno di una delle protagoniste di *R: Racing Evolution*, mi è stata praticamente sbattuta in faccia (phophio hul hetto nahale io diheil).

Ciononostante, dovessi anche mettere a soqquadro l'intera edicola per trovarvi [Foto 01], vi esorto fin da ora a non abbassarvi mai a quel genere di politica editoriale, e non solo editoriale (ma checcavolo ci stanno a fare le topone nei giochi di corsa simulativi? Visto che stanno sempre dentro l'abitacolo escludo che possano suscitare l'interesse del maschio maniaco. E non credo proprio che possano suscitare l'interesse del ponderabile pubblico femminile, che con il mondo delle corse automobilistiche non ha mai avuto niente a che fare. A chiccavolo avrà mirato la Namco quando ha realizzato quel gioco? Mah!).

Anche quando farete uno speciale sui personaggi femminili dei videogiochi (donzelle di ieri, eroine di oggi, mostri finali di domani) mi auguro solennemente che lo farete con un pizzico di garbo [Foto 02].

Hypercat

"Donne e videogiochi? No, solo **Videogiochi**". Così recitava uno degli slogan pubblicati sulle testate Future Media Italy per annunciare la nascita della 'rivista che non c'era'. Ma a pochi centimetri da quel botta e risposta pendeva un seno di soddisfacenti proporzioni sorvolato da un paio di labbra umide, calde e leggermente dischiuse. Nella negazione della femminilità in cover come mezzo di facile adescamento c'era l'ostentazione di una volontà paradossalmente contraria. Questo per dire che pur essendo due forme di intrattenimento mutuamente esclusive (dando per false le notizie su certi utilizzi impropri del trance vibrator), sesso e videogiochi possono coesistere in un'ottica promozionale. Ma in copertina? E pubblicità anche quella. Ed esistono belle pubblicità e brutte pubblicità...

Ciao mi chiamo Daniele, sono un giovane laureato [Foto 03], cosa di cui non ne faccio vanto, anzi sento ora come non mai il peso di ciò che significa 'disoccupazione intellettuale', essendo spesso troppo qualificato per le mansioni che mi vengono proposte [http://show.supereva.it/toto.freeweb/Mifaccia.wav]. Ma al di là di queste tristi considerazioni personali, vorrei proporre una questione nuova sulle pagine del vostro giornale.

Chi, come il sottoscritto, gioca da una vita coi videogiochi, apprezzandone non solo la pura ludicità, ma anche, spesso, ciò che c'è dietro di loro (il disegno generale che ha portato i programmatori e i designer a realizzare un prodotto così complesso e perfezionato, indipendentemente dal fatto che si tratti di giochi della nuova generazione o 'vecchi'), ha sviluppato una visione della realtà diversa dagli altri? [Foto 04]

In altre parole, il fatto di impersonificare tanti personaggi diversi, con le loro storie passate, i loro sentimenti ed i sensi di colpa, in un ambiente vivo e pulsante, in mondi variegati ed in universi fantastici, non influisce sulla capacità di sviluppare una sorta di empatia emozionale, di immedesimarsi negli altri e di capire i problemi e i guai delle persone con una sorta di intelligenza emotiva?

Secondo me alcuni di noi appartengono ad una generazione che sa ascoltare gli altri, dotata di una grande sensibilità verso tutto ciò che li circonda, in grado di cogliere sfumature inaspettate ed imprevedibili della realtà. Che i videogiochi abbiano una parte di merito in questa capacità, maturata dietro lunghe sessioni col joypad in mano?

A mio avviso, quindi, giocare non è solo un'attività fine a sé stessa, ma, se fatta nel modo giusto, ovvero senza abusarne e trovandole il giusto spazio all'interno della vita quotidiana [Foto 05] senza trascurare il piacere delle relazioni interpersonali e di fare nuove conoscenze, può essere qualcosa di costruttivo, al di là del puro piacere immediatamente offerto.

Daniele

L'idea di una generazione 'sensibilizzata' da anni di attività videoludica è affascinante. Gli psicologi direbbero piuttosto che è 'desensibilizzata' dalla prolungata esposizione a luci lampeggianti e suoni dirompenti. In altre parole, il videogiocatore sarebbe creatura mansueta perché sull'orlo della demenza. Ma a Daniele piace credere che c'è del buono in ciascuno di noi, e che il videogioco aiuta a tirarlo fuori. E vorrebbe crederlo anche **Videogiochi**. Ma gli argomenti addotti a sostegno di questa testi non convincono pienamente. A bene vedere, infatti, trovano applicazione anche in altre forme di intrattenimento, come il cinema o la letteratura. "Il fatto di impersonificare tanti personaggi diversi, con le loro storie passate, i loro sentimenti ed i sensi di colpa, in un ambiente vivo e pulsante, in mondi variegati ed in universi fantastici" è vero anche sul grande schermo o fra le righe di un romanzo. Eppure non è certo la comprensione dell'altro lo sport più diffuso al mondo.

È forse l'interattività a fare la differenza? E come sarebbe possibile dal momento che nel 90% dei casi passa per l'assassinio di qualcuno e più in generale per la 'sopraffazione dell'avversario'? A voi l'incarico di battere il sentiero che porterà alla verità o alle verità che si celano dietro l'intuizione di Daniele.

01

02

03

04

05

"Alcuni di noi appartengono ad una generazione che sa ascoltare gli altri, dotata di una grande sensibilità. Che i videogiochi abbiano una parte di merito in questa capacità?"

Daniele

IN EDICOLA DAL 16 APRILE

IN REGALO IL POSTER DI:

THE LEGEND OF ZELDA FOUR SWORDS

RECENSIONI

GAMECUBE
Goblin Commander
Tak e la Magia Juju
Carmen Sandiego
Mission Impossible
Turtles

GBA
Boktai
Tak e la Magia Juju
Mission Impossible
Sabrewulf
Splinter Cell
Pandora Tomorrow
Shining Soul II

NINTENDO GAMECUBE

POKÉMON

GAME BOY ADVANCE

Nintendo®

LA RIVISTA UFFICIALE

ANNO III/NUMERO 26
MAGGIO 2004/€5.50

POKÉMON
L'ISOLA SEGRETA DI LATIOS E LATIAS!

POKéMON COLOSSEUM
ANTEPRIMA! I pokémon sono cresciuti, sul Cubo.

RESIDENT EVIL 4
SPECIALE! Nuove immagini nuove notizie e... zombie!

CUSTOM ROBO
SPECIALE! I robottoni Nintendo svelati per voi!

RECENSIONI
- Goblin Commander
- Tak e la Magia Juju
- Carmen Sandiego
- Mission Impossible
- Turtles
- Sabrewulf
- Splinter Cell

E MOLTE ALTRE!

SOLO SU GBA
BOKTAI
Recensito il piccolo capolavoro di Kojima
A PAG. 50

SOLO SU GAMECUBE

POSTER IN REGALO!
THE LEGEND OF ZELDA
FOUR SWORDS

DA GIOCARE IN COMPAGNIA!
La leggenda si fa in quattro su GameCube e Game Boy Advance.
Anteprima e intervista A PAG. 22

gamesradar.it

future games
Il meglio per i videogiocatori
9 771594 938000 40026
Original Nintendo Seal of Quality
SPED. IN A. P. - 45% - ART.2 COMMA 20/B LEGGE 662/96 - FILIALE DI MILANO - DISTRIBUZIONE PARRINI

future games
Il meglio per i videogiocatori

Nel prossimo numero

Think Xtra
www.txeurope.com

Arriva il futuro e non sei preparato?

Con Think Xtra DVD Player DivX il tuo sogno si realizza!

Finalmente a casa tua il più innovativo formato video mai realizzato!

VANTAGGI: legge i DivX, lo standard più comune dei formati video su internet - legge tutti i tipi di CD e DVD esistenti con tutti i formati audio/video - ottimizza le risorse - firmware aggiornabile via internet - telecomando

www.txitalia.it/13/divx

TX ITALIA Srl - Via Ponchielli 4, 20063 Cernusco Sul Naviglio (MI) - Tel: +39 02 92.11.20.92 - Fax: +39 02 92.11.20.97

gamesradar.it

futuregames
Il meglio per i videogiocatori
9 771723 334000 40007

POSTE ITALIANE SPA - SPEDIZIONE IN ABBONAMENTO POSTALE - D.L. 353/2003
(CONV. IN L. 27/02/2004 N.46) ART.1, COMMA 1, DCB MILANO - DISTRIBUZIONE PARRINI